

HINTERGRUNDWISSEN FÜR DIE KAMPAGNE IM HORASREICH

Das Schwarze Auge



Fürsten, Händler, Intriganten

Original Scan by King-Karl

Eine DSA-Spielhilfe von



FANTASY PRODUCTIONS



Redaktion: Ulrich Kiesow und Thomas Römer
Lektorat: Silvia Jettkant
Boxcover: Ugurcan Yüce
Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck
Farbkarten der Region: Ina Kramer
Stadtpläne: Ralf Hlawatsch
Innenillustrationen: Caryad, Ruud von Giffen, Werner Klocke und Ina Kramer
Satz und Herstellung: Fantasy Productions
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg

DAS SCHWARZE AUGEN und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1997 by Fantasy Productions GmbH.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem
oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath

Zweite, inhaltlich unveränderte Ausgabe 1999
Printet in Germany 1999
ISBN 3-89064-268-3



Fürsten, Händler, Intriganten

Hintergrundwissen für die Kampagne im Horasreich

von
Jörg Raddatz

mit Beiträgen von
Niels Gaul, Thorsten Grube, Michael Johann, Heike Kamaris,
Ulrich Kiesow, Stefan Küppers, Thomas Römer,
Olaf Tomaszewski und Hadmar Freiherr von Wieser

Eine DAS-Spielhilfe





Inhalt

Einleitung	5	Ehrenhaftigkeit	49
Die Helden des Horasreiches	7	Das Wesen der Ehre	49
Die Heldentypen	7	Die Ehrenhaftigkeit der Helden	50
Magiebegabte Heldentypen	13	Gefallen und Gefälligkeiten	52
Spezielle Berufsfertigkeiten	15	Duelle	53
Die Helden in ihrer Umwelt	16	Die gehobene Kultur	54
Sozialstatus	16	Jahreslauf der vornehmen Gesellschaft	54
Veränderung des Sozialstatus	18	Schönes Wohnen	56
Die ungefähre Bedeutung der Stufe	23	Visitenkarten	58
Einkommen und Ausgaben	24	Weiteres zum Logenwesen	60
Die Einnahmen	24	Dienstboten	61
Die Ausgaben: Lebensstile	26	Hofämter	63
Die Ausgaben: Investitionen	28	Mätressen und Favoriten	64
Die Ausgaben: Festlichkeiten	28	Die Urgeschichte des Lieblichen Feldes	65
Reiche Helden im Ausland	29	Der Rote Tod	67
Karrieren	30	Mit Mantel und Degen	70
Aufstieg in Heer und Flotte	31	Machtgestalten und Mächtigkeitsgruppen	71
Aufstieg im Horaskaiserlichen Hausorden		Macht und Einfluss	71
vom Heiligen Blut	33	Die Staatsführung	74
Aufstieg im Staats-Orden		Der Hochadel	79
des Goldenen Adlers	35	Wichtige Großlogen	86
Kirchliche Karrieren	37	Botschafter	88
Akademische Karrieren	38	Reedereien, Banken und Handelshäuser	90
Die Horasische Armee im Spiel	40	Die Geweihtenschaft	95
Die Struktur der Armee	40	Magierakademien und Zauberkundige	98
Moderne Waffen	42	Gelehrte und Künstler	101
Die Flotte	45	Organisiertes Verbrechen	104
Rechts- und Justizwesen im Horasreich	46	Ausländische Geheimdienste	106
Die Straftaten	46	Geheimbünde	107
Untersuchungen und Prozesse	46	Aufständische	108
Die Strafen	47	Einzigartige	110
Das Rechtssystem im Spiel	48	Glossar horasischer Begriffe	111



Liebe Leserin, lieber Leser,

seien Sie unser Gast in der Welt des flinken Klingenspiels und der halsbrecherischen Verfolgungsjagden, der Hofintrigen und der Geheimdiplomatie.

Oder wollen Sie lieber mit ihrer Mätresse einer Premiere im Vinsalter Opernhaus beiwohnen, die Wahl der Rahjageliebten in Belhanka feiern oder auf den Ausgang des Arivorer Turniers wetten?

Das Horasreich ist das zivilisierteste und modernste Land Aventuriens, und hier zu leben, ist zugleich weit sicherer und gefährlicher als das Dasein im bornischen Nebelwald: Mit Trollen und Ogern erschrecken hier nur noch die Mütter ihre Kleinen, doch ein eitler Duellist mag weit gefährlicher sein; und was ist ein falscher Tritt im Sumpf gegen eine unbedacht beleidigende Geste beim erzherzoglichen Bankett?

Den zahlreichen Annehmlichkeiten des Lebens - Theater, Logen und Spielsalons kommen einem in den Sinn - steht die Bedrohung durch hinterhältige Intriganten, fanatische Kultisten und verschlagene Spione gegenüber. Manche erfolgreiche Horasier führen ein scheinbar beschauliches Leben als Kaufleute, Schiffsteilhaber und Manufakturbesitzer; doch auch diese Beschaulichkeit bleibt Fassade, wenn ein vollbeladenes Handelsschiff verschwindet oder heißblütige Handwerker planen, die verhasste Manufaktur in Stücke zu schlagen.

Kurzum: Nur ein Tor mag glauben, dass im Horasreich traviagefällige Langeweile herrsche, dass die Zivilisiertheit jegliches Abenteuer erstickt - stattdessen hebt sie es in ganz ungeahnte Bereiche.



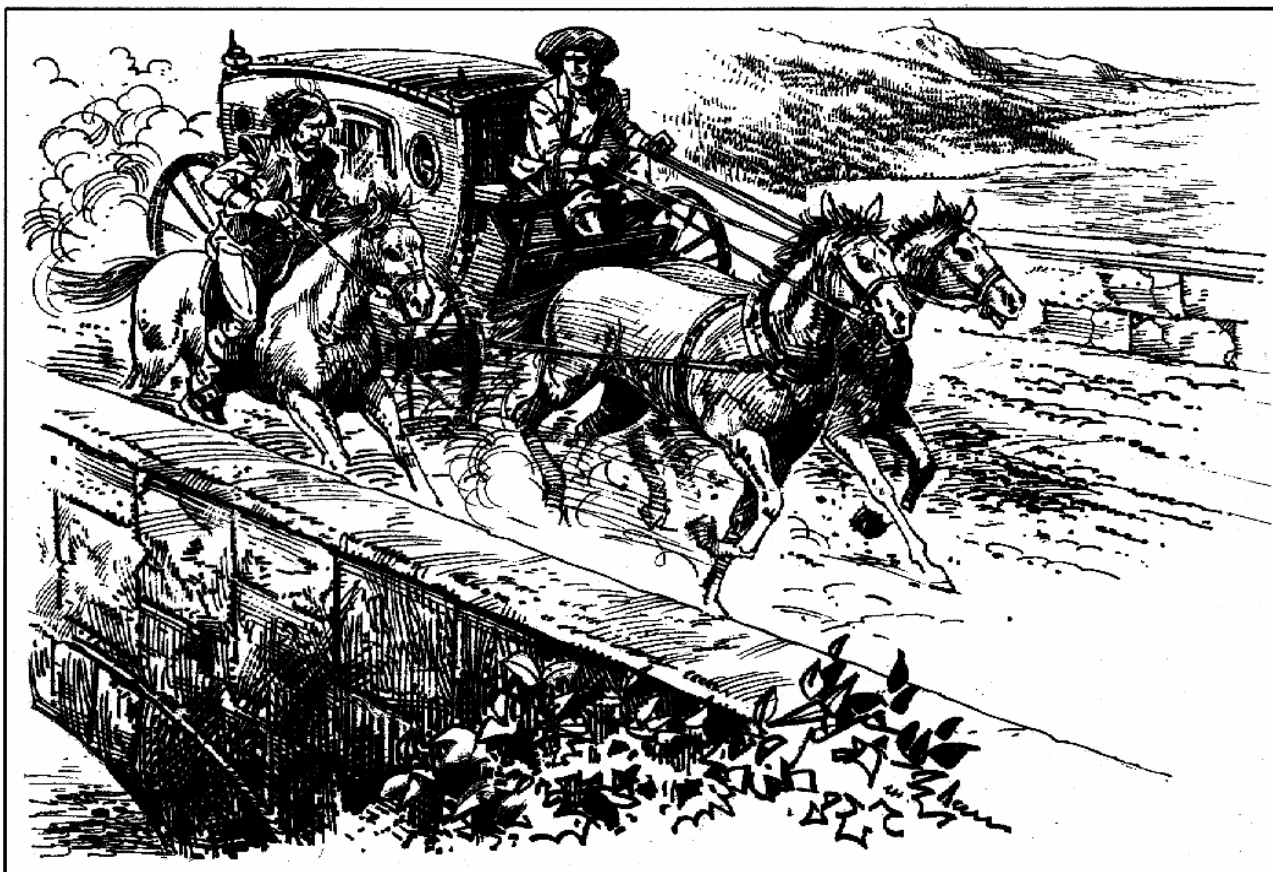
Schneller. Kutscher, schneller: Aurelia di Montoveses Faut trommelte gegen das Dach der Kutsche. Die Kapitanya er Horasgarde konnte ihre Aufregung nicht verhehlen, und als die zum äußersten angestregten Pferde nicht schneller wurden, herrschte sie voll Missmut einen ihrer Begleiter an: "Signor Castarelli, hättet Ihr ein wenig früher geahnt, wer der Verräter ist, hätten wir in aller Ruhe zugreifen können!"

Der wieselgesichtige Ermittler wand sich wie von einer Arbalettenkugel getroffen, doch dann parierte er gekonnt: "Da der Verräter viele Monde unentdeckt in Eurem Regiment diente, kann man mir kaum vorwerfen, dass ich zwei Wochen zu seiner Entlarvung brauchte." Castarelli warf dem Mann neben sich einen kurzen Blick zu: "Und Ihr hättet etwas auf magischem Wege gegen den Schurken tun können, Gelehrter Herr." Unbestimmt wedelte er mit der Hand. "Eine Feuerkugel gegen seine Karosse, ein Eisbolzen gegen die Pferde ..."

Würdevoll strich Adeptus Conradin Solbaran vom Anatomischen Institut zu Vinsalt seine Robe glatt und schob seine Augengläser hoch, als wolle er einen alten Folianten studieren: "Ich bin Medicus, kein Artillerist!" Ein plötzliches Rumpeln der Kutsche brachte ihn zum Verstummen. Die in Dröl eiligst erworbene Karosse - niemand wollte so genau wissen, wie Cosimo Castarelli das zustande gebracht hatte - war nicht für die holprige Piste gedacht, und je näher die Grenze rückte, desto schlechter wurde der Straßenzustand.

Die Offizierin begann zu fluchen, als sie ein weiterer Ruck von den Beinen riss und gegen den Magus schleuderte. Schleudernd und schlingernd kam die Kutsche zum Stehen, und als Kapitanya di Montovese mit blankem Rapier das Gefährt verlassen hatte, sah sie, dass der Kutscher mit einem Armbrustbolzen in der Schultet zusammengesackt war - und vom flüchtenden Vehikel kündete nur noch eine hoch aufgewirbelte Staubwolke. Zornig stieg die Soldatin ihre Waffe zurück in die Scheide und wandte sich den Gefährten zu. "Nun werden sie die Grenze lange vor uns erreichen - und keine Stunde danach wird ein Eilkurier die Dokumente nach Mengbilla tragen." Doctor Solbaran war zu sehr mit der Wunde des Kutschers beschäftigt, um zu antworten - doch die bislang still in ihre Notizen versunkene Comtessa Lyssandra klatschte in die Hände: "Das heißt, dass wir uns wieder inkognito in eine Feindesstadt schleichen, um die Papiere zurückzuholen? Wie aufregend. Meine Leser werden diesen Bericht lieben." Strahlend wandte sie sich dem Ermittler zu: "Ihr könnt doch gewiss alles mit echt aussehenden Geleitbriefen und Pässen regeln, wie damals in Punin, nicht wahr...?"

Signor Castarelli nickte: "Das sollte kein größeres Problem sein - die meisten Mengbillaner sind viel zu dumm, um ihre eigenen Pässe zu lesen." Doch im Stillen begann er zu seinem Gott Phex zu beten, dass ihm dieser auch dieses Mal geschickte Finget und vor allem das nötige Glück schenken möge.





Die Helden des Horasreiches

Die in den bisherigen DSA-Publikationen beschriebenen Heldentypen sind von ihrem Tressen vor allem für eine quasi-mittelalterliche Umgebung gedacht. Das heißt nun beileibe nicht, dass sie allesamt für das Horasreich ungeeignet wären - sie müssen nur teilweise modifiziert werden, um wirklich gut zur

Atmosphäre des Kaiserreichs am Yaquir zu passen: Diplomatie, Witz, Stil und Eleganz sind bei weitem wichtiger als reine Muskelkraft und Zaubermacht, und von einem horasischen Krieger erwartet man Schlagfertigkeit mit dem Wort ebenso wie mit der Klinge.

Die Heldentypen

Die Amazone

Eigentlich eine Exotin, ist die rondragetreue Amazone dennoch im Horasreich gerne gesehen - ob sie sich allerdings für ein Leben dort eignet, sei dahingestellt.

Der Barde samt Variationen

Ach - die Musici, die uns mit ihren Liedern erfreuen, was könnte man dazu alles sagen! Vieles wurde bereits im Artikel über die Musica beschrieben, so dass an dieser Stelle über auf einige Spezialfälle der Bardenzunft gesprochen werden soll:

Der Hofmusicus: Seine Welt ist die der gebildeten Salons, in denen er seine Compositionen dem andächtig Lauschenden (oder banausenhaft schwatzenden) Vornehmen der Stadt vorträgt. Als fahrender Glücksritter, der um des Geldes willen einen Auftrag übernimmt, ist er kaum vorstellbar, doch um einer Inspiration willen mag er weite, gefährliche Reisen unternehmen und dabei Leute begleiten, die er aus jedem Opernhaus mit dem Taktstock Hinausprügeln würde.

TaW-Änderungen: Etikette +4, Glücksspiel -2, Zechen -2. Statt eins persönlichen Instrumentes kann der Hofmusicus (ohne Punktekosten) das Berufstalent Kapellmeister auf 3 erwerben und von Anfang an mit 3W6 steigern.

Der Schauspieler: Nicht alle Unterhaltungskünstler haben sich der Musik zugewandt - gerade im Horasreich gibt es zahlreiche Bühnen und Theater und damit auch viele Schauspieler, deren Kunst darin besteht, in fremde Rollen zu schlüpfen und einem staunenden Publikum für einen Abend die Taten der Starken Griniguld oder des gewitzten Knappen Sarjo Lanza vorzuspielen. Doch festangestellte Hof- und Burgschauspieler gibt es nur wenige, und so wird der lebensfrohe Künstler mit seiner Leidenschaft fürs Theater wohl noch lange von Ort zu Ort ziehen.

TaW-Änderungen: Sich Verkleiden +2, Lügen +2, Holzbearbeitung -2, Musizieren -4, Singen -3, Berufstalent Schauspieler auf 5 (mit 3W6 steigerbar) statt eines persönlichen Instruments.

Gaukler

Zahlreiche Gaukler leben im Horasreich, doch es ist fraglich, inwieweit sie Ansehen und Respekt genießen: Wenn ein vornehmer Herr die Marotte hat, einen Jongleur oder Akrobaten als Begleiter zu wählen, wer will ihn daran hindern? Gesellschaftlich akzeptiert wird solch ein Mensch jedoch kaum.

Geweihnte

Alle Zwölfgöttergeweihten sind mehr oder minder passend, besonders aber die Geweihten der vor allem verehrten Götter Rondra, Efferd, Hesinde, Phex und Rahja. Dabei ist es wirklich angebracht, die gesellschaftliche Bedeutung der aventurischen Priesterschaft zu betonen: 'Euer Gnaden' und 'Hochwürden' sind nicht nur leere Worte, sondern Anreden, die den allgemeinen Respekt vor den Götterdienern zum Ausdruck bringen. In den Jahrhunderten haben die Sterblichen oftmals die Macht der Götter erkennen können, und ein kleiner Abglanz von Götterfurcht und -liebe fällt auch auf ihre Prediger und Kulddiener auf Dere. Die Diener zweier im Horasreich beliebter Halbgötter seien hier noch gesondert erwähnt (den 'Horasgeweihten' finden Sie im Abschnitt **Aufstieg im Orden des Heiligen Blutes**).

Die Nandusgeweihte: Nandus gilt als Sohn der Hesinde und des Phex, als Vermittler des göttlichen Wissens und Bringer der Einsicht, vor allem aber als Schutzpatron der (Volks-)Bildung. Sein wichtigster Tempel steht in Vinsalt. Mehr zu Nandus finden Sie in **Die Götter des Schwarzen Auges** auf S. 54 bzw. 75 oder in **Aventurien - Das Lexikon des Schwarzen Auges** auf S. 175.

Die Volksbildung im Horasreich ist ein zweischneidiges Schwert: Zum einen hat sie das Reich zu seiner fetzigen Blüte geführt, zum anderen 'weck- sie beim Pöbel Begehrt' und ist deshalb bei vielen einflussreichen Personen ungern gesehen, zumal die Nandusgeweihten häufig als Pamphletisten aufriefen, ja ihnen sogar Verbindungen zum *Bund der Freidenker* nachgesagt werden. Die meisten Nandusschwestern sind jedoch 'eher harmlose' Lehrerinnen an Praiostagsschulen, arbeiten in Druckereien oder als Schreiberinnen auf den Märkten. Aber auch, wenn sie darauf verzichten, Dämonologie oder Borbaradianismus, selbstsüchtigen Umgang mit dem Wissen oder gar Götterlosigkeit zu predigen, gelten sie in den Augen der Praiosanhänger, des konservativen Landadels, aber -stich der ach so fortschrittlichen Manufacturbesitzer als gefährliche, wenn nicht gar demokratische Häretiker und nur ihrem Stand als Geweihte ist zu verdanken, dass sie vielerorts nur mit Lehrverbot oder Verbannung bestraft werden. trenn Sie einen Charakter spielen wollen, dessen Ansichten vielfach

auch für das Horasreich als zu modern gelten, ist die Nandusgeweihte die richtige für Sie - Sie müssen allerdings damit rechnen, irgendwann von den Draconitern festgesetzt und außer Landes expediert zu werden. Ander



seits kann eine Nandusgeweihte mir ihren guten Beziehungen zum einfachen Volk und einigen Verbindungen 'nach oben' auch im Horasreich zu (umstrittenem) Ansehen gelangen. Kleidung und Waffen: Nandusgeweihte legen wenig Wert auf Prunkentfaltung und so tragen sie meist nur eine einfache graue Kutte mit grüngoldenem Skapulier, das aus der Hesindekirche bekannte Kopftuch und einen einfachen Schlangerring; bei der reisenden Geweihten aus Silber, bei den Vinsalter Hochgeweihten aus Mondsilber). Ihr Reche auf die Verbreitung von Wissen, ihre Schriften und Lehrbücher verteidigen Sie mit Verbissenheit, Fäusten. den (als modern, städtisch und bürgerlich geltenden) Zweililien - bisweilen sogar mit gezogener Balestrina. Den Umgang mit Rüstungen sind sie nicht gewöhnt (und demzufolge entsprechend behindert wie auch Hesindegeweihte).

Voraussetzungen: KL 12+, CH 12+, NG ;+. AG höchstens 4

TaW-Startwerte (auf der Basis der Hesindegeweihten):

Raufen +1, Speere und Stäbe + 1, Schusswaffen (Armbrust) +2; Gaukeleien +4, Reiten +2, Schleichen +2, Schwimmen +2, Sich Verstecken +2, Tanzen +1, Zechen + r, Bekehren/Überzeugen + 1, Feilschen -1, Gassenwissen -1, Lehren +2, Lügen +1, Menschenkenntnis +1; Pflanzenkunde -1, Alte Sprachen -1 Geographie +1, Geschichtswissen -2, Götter und Kulte -2, Kriegskunst +3, Lesen/Schreiben -1, Magiekunde 3, Rechtskunde -1, Sprachen -1, Staatskunst +3, Heilkunde Gift -1, Heilkunde Gift -1, Heilkunde Krankheit -1, Malen/Zeichnen +1, Nandusgeweihte können zu Beginn zwischen den Beruh Berufsfertigkeiten Drucker, Schreiber oder Schriftsteller (auf einem TaW von 3) wählen.

Auflagen und Wunder: Höchste Pflicht der Nandusgeweihten ist es, Wissen zu verbreiten, wo vordem Unwissenheit herrschte, auf dass ein jeder der gleichen Zugang zu Hesindes Gaben genieße. Das heißt, dass sie die freie Zeit, die sie nicht mit dem Sammeln von Wasen verbringen, dazu nutzen, ihr Wissen zu verbreiten und 1 Hesinde, Phex und Nandus zu loben, sei es durch kostenlose Seminare in abgelegenen Dörfern oder in den Armenvierteln einer Stadt, sei es durch die Verbreitung von Flugschriften.

Da sich die meisten Nandusgeweihten weniger um ihr eigenes Seelenheil als um die Verbreitung derischen Wissens kümmern, ist es unwahrscheinlich, dass Phex oder Hesinde ihnen einmal ein Grosses Wunder zuteil werden lassen: *Mirakel wir Phexens Gabe des Verstehens* (Sprachen) oder *Hesindes Geseignete Zunge* (Lehren) sind dagegen schon häufiger, ebenso wie sie sich der Wunderbaren Verständigung bedienen können. Nandusgeweihte starten mit einer KE von 15.

Der Avesgeweihte: Aves ist der unstete Sohn der Göttin Rahja und ihres göttlichen Gefährten Phex, der Namensgeber des Kontinents Aventurien; der ewige, fröhliche Wanderer, Schutzpatron der Entdecker, aber auch mythologischer Erfinder des Schiffes, des Segels, von Sattel und Zaumzeug. Einer seiner wichtigsten Tempel steht in Teremon auf den Zyklopeninseln. Mehr zum Göttersohn Aves finden Sie in **Die Götter des Schwarzen Auges** auf Seite 19 bzw. 75 oder in **Aventurien - Lexikon des Schwarzen Auges** auf Seite 32. Die Geweihten vereinen in sich die Lebenslust Rahjas (die sie allerdings weniger anderen schenken als selbst genießen wollen) und die Ungebundenheit Phexens (wobei sie List und Scharlatanerie mehr schätzen als das Erstreben persönlicher Vorteile oder angehäuften Besitz). Auch im Horasreich wer-

den sie eher als Exoten betrachtet, da sie sich schwer in die höfische Gesellschaft mit all ihren Riten und Normen einpassen (den Rondrianern gelten ihre Ideale gar als gefährlich demokratisch), doch ist so mancher Kapitän froh, den leibhaftigen Beistand eures Avesgeweihten an Bord zu wissen, und auch in den Salons sind ihre bilderreichen Erzählungen über fremde Länder und fremde Sitten gerne gehört.

Kleidung und Waffen Die *Zugvögel*, die gewöhnlichen, wandernden Geweihten, tragen ebenso wie der Priester eines Tempels ein leuchtend buntes Gewand in den Farben, blau, rot, grün und gelb, das aus mehreren Bahnen überlappenden Stoffes besteht, so dass das kürze sie Stück in der kostbaren Farbe blau gefärbt ist und das gelbe Untergewand die längste Stoffbahn darstellt. Oft ist das Kleid auch mit dem Paradiesvogel, dem heiligen Tier des Aves bestickt. Als Schmuck dienen dem Geweihten oft bunte, ins Haar geflochtene Bänder, wie sie auch auf den Zyklopeninseln bei jungen Männern beliebt sind. Eine Rangzuordnung kann man allenfalls an den Vogelpfeifen erkennen, die die Geweihten tragen. Ein Zugvogel trägt eine bronzene oder hölzerne Pfeife, eine silberne Flöte weist einen Tempelbruder aus, und ein Tempelvorsteher trägt ein goldenes Flötchen. Die legendäre Flöte aus dem geheiligten Lapislazuli wird hingegen vorn obersten Geweihten des Fasarer Tempels bewahrt.

Auf seinen Reisen vermeidet der Geweihte unnötiges Gepäck, und so besinnt er sich auch bei seinen Waffen auf den einfachen, oft bändergeschmückten Stab und die einfache Schleuder, die nicht schwer ist und für die die Natur selbst ihm Munition bietet.

Voraussetzungen: IN 11+, NG 7+, JZ höchstens 3; sofern Herkunft, Haarfarbe. Körpergröße und Gewicht nicht beliebig bestimmt werden, können Sie die Grundlagen der Rahjageweihten verwenden, Avesgeweihte beginnen mit LE 30 und KE 15.

TaW-Startwerte (auf der Basis der Rahjageweihten): *Speere und Stäbe +2, Schleuder +3, Klettern +3, Selbstbeherrschung -2, Bekehren/Überzeugen -1, Betören -1, Etikette -1, Lehren -1, Sich Verkleiden -2, Pflanzenkunde -1, Orientierung +2, Geographie +3, Sprachen Kennen +2, Heilkunde Seele -2, Heilkunde Wunden +2, Schneider -2, Gefahreninstinkt +1, Glücksspiel -1*

Auflagen und Wunder: Die meisten Avesgeweihten verarbeiten ihre Erlebnisse zu Geschichten und Gedichten; in den seltensten Fällen schreiben sie sie nieder; und sind angehalten, die Schönheit der Welt und das 'Überschreiten des Horizonts' in Worten und Taten zu preisen, keinen festen Wohnsitz. anzunehmen oder andere Herren als die Götter über sich anzuerkennen. Es gibt keine Berichte, dass einem Avesgeweihte einmal ein Großes Wunder zuteil geworden wäre, jedoch sind *Phexens Gabe des Versteckens* oder die *Rahjas Schönheit* sicherlich das ein oder andere Mal einem Geweihten zuteil geworden, ebenso wie die *Wunderbare Verständigung* schon so manchen Avesdiener aus höchster Not errettet hat.

Der Jäger

Einsame Wälder, weite Wildnisse und dergleichen gibt es im Land am Yaquir fürwahr nicht - vielleicht noch im Chababischen oder dem Dröler Hinterland-, und daher auch keine Jäger und Waldläufer wie im Norden. Generell ist der 'Beruf' des gewöhnlichen Jägers eher unbekannt, sofern man von all jenen absieht, die sich ihr Brot eher als Wilddiebe denn als



Bauern verdienen, wie es von ihnen erwartet wird - denn die Jagd ist ein Zeitvertreib, der dem Adel vorbehalten ist. Was es aber durchaus gibt, sind höfische Wildhüter und Jagdaufseher, die die Hundemeuten und Jagdfalken beaufsichtigen, des Herren Wild gegen Fallensteller und Wilddiebe verteidigen und generell für Ordnung in den herrschaftlichen Forsten sorgen.

TaW-Änderungen der Wildhüter gegenüber dem Jäger:

Raufen -2, Äxte -1, Peitsche +2, Wurfaffen -1 Schleuder -2, Reiten +3, Schleichen -2, Bekehren/Überzeugen +2, Betören +2, Etikette +3, Menschenkenntnis +1, Schätzen +1, alle Naturtalente -1, Alte Sprachen +2, Geschichtswissen +4, Götter und Kulte +2, Lesen/Schreiben +3, Mechanik +2, Rechnen +2, Rechtskunde +4, Abrichten, +2, Fahrzeug Lenken +2, Schneidern -2, Töpfern -2, Gefahreninstinkt -1, Stimmen Imitieren -2, Berufstalent Falkner oder Hundeführer (wir Zureiter) auf TaW 4.

Der Krieger samt Variationen

Gerade im Horasreich ist der Kriegerstand von größter Wichtigkeit - und die Rolle dieser gebildeten Kämpfer geht weit über die eines simplen Schlagetots hinaus: Das Bild des geistreichen und listigen Fechtkünstlers, des Kavaliers mit Rapier und Parierdolch, hier trifft es wirklich zu. Ehre und Mut sind die bestimmenden Aspekte seines Wesens, und man sollte nie vergessen, dass er im Gegensatz etwa zum Söldner - ein Mann von Welt ist, der auch bei gesellschaftlichen Anlässen am rechten Platz ist. Zwischen Phecadi und Harotrud treffen die unterschiedlichsten Kampf- und Fechtstile aufeinander - und ihre jeweiligen Vertreter und Verfechter sind oft heftig miteinander verfeindet. Wenn im folgenden von einer Fechtschule die Rede ist, so sei damit keine feste Institution mit Lehrplan und Fechtlehrern gemeint, sondern eine Denk- und Kampfweise, der jeweils eine oder mehrere Kriegerakademien folgen. Auch wenn Sie sich keine besonderen Details zur Akademie Ihres Kriegers überlegt haben (die Akademie der Kriegs- und Lebenskunst zu Vinsalt als ein typisches Beispiel finden Sie in der Box **Mit Mantel, Schwert und Zauberstab**), sollten Sie sich doch entscheiden, welchen Kampfstil er erlernt hat:

Kuslik-Arivorcer Stil: Der älteste und traditionsreichste Kampfstil ist immer noch sehr von den ritterlich-vornehmen Traditionen der Rondrakirche bestimmt - man setzt auf persönlichen Einsatz und Körperertüchtigung: taktische Erwägungen werden eher weniger gelehrt und Schusswaffen verachtet. In letzter Zeit gilt dieser Stil in den Salons als altmodisch und leicht gar ethisch-barbarisch, doch seine Vertreter genießen persönlich meist großen Respekt.

Keine Veränderungen, da dieser Stil schlichtweg der der herkömmlichen Krieger ist.

Amazonenstil: Entstanden bei der Kavallerie, legt diese Kampfschule die Betonung auf scharfe Hiebaffen wie den Säbel und den Gebrauch der Lanze: die Übungen in schwerer Rüstung 'kommen hingegen weit seltener rot. Trotz seines Namens ist dieser Kampfstil eher dem der Novadis angeglichen, und so findet er sich

auch vor allem im Neethaner und Dröler Raum.

TaW-Änderungen: Scharfe Hiebaffen +3, Lanzenreiten -2, Schwerter -1, Stichaffen +1, Zweihänder -2, Reiten +1; der übliche Krieger-Bonus beim Tragen von Rüstungen entfällt.

Kavalierstil: Von seinen Anhängern als modernster und schlichtweg vollkommener Kampfstil bezeichnet, wird der Kavalierstil von anderen als eher läppisches Herumgestochere mit dem Rapier angesehen - die Wahrheit liegt wohl in der Mitte. So oder so ist der Kavalierstil recht jung und zeitgleich mit dem Gardestil entstanden: wie dieser setzt er weit eher auf Schnelligkeit und Eleganz als auf schwere Waffen und Rüstungen. Zu diesem Stil gehört auch die freigiebige Verwendung von Finten, Ausfällen und gezielten Attacken - letztlich die einzige Möglichkeit, mit den leichten Waffen wirklich schwere Treffer zu erzielen.

TaW-Änderungen: Stichaffen +5, Linkshändig +2, Schwerter -3, Infanteriewaffen -1, Schussaffen -1 Zweihänder -2. Anstelle des Bonus beim Tragen von Rüstungen erhält ein Krieger der Kavalierschule einen Bonus von einem Punkt auf alle Finten, die er schlägt.

Gardestil: Von ihren Feinden auch als Söldnerstil bezeichnet, legt diese Kampfschule großen Wert auf den Unterricht an der Hellebarde sowie die Beherrschung von Armbrust und Arbaletten; gleichfalls wird die Ausbildung in Taktik und Strategie großgeschrieben. Da mehrere Elitefeldeinheiten wie auch die Horasgarde ihre Offiziere in diesen als modern geltenden Stil hat ausbilden lassen, ist sein Ansehen sehr groß - doch viele aufrechte Rondrianer verabscheuen ihn.

TaW-Änderungen: Infanteriewaffen +2, Schussaffen (Armbrust) +2, Kriegskunst +2, Linkshändig -2, Schwerter -1, Zweihänder -1, Reiten -2.

Eine weitere, deutlich eigenständige, Variante des Kriegers (oder besser: des waffenfähigen Edelmanns) kann als 'besonders horasisch' gelten:

Der Stutzer: Eitle Gecken gibt es im Horasreich zuhauf; denn hier ist schnurr Schein oft wichtiger als die Realität - und oft kann man mit prunkvollem Äußeren mehr erreichen als mit einem wertvollen Wesen. Einige Horasier allerdings verbinden beides miteinander: Geistvolle und schlagfertige Stutzer, die ein vollendetes Benehmen und vornehme Kleidung zur Schau stellen und doch mit dem Rapier nicht weniger gewandt sind als mit dem Geiste.

Vom ritterlichen Wesen stehen sie den Kriegern nahe, auch wenn sie keine Akademie besucht haben - die meisten haben ihre Kenntnisse bei einem privaten Fechtlehrer erworben und genießen nicht die Privilegien des Kriegerstandes, ohne dass sie einen Deut weniger gut mit der Klinge umgehen. Dabei ist die Waffenbeherrschung nur ein kleiner Teil ihrer Natur; am wichtigsten hingegen ist ihr Bestreben, stets eine gute Figur zu machen und sich als Ehrenmann zu erweisen. Wenn Sie solch einen 'Salonlöwen' spielen wollen, vergessen Sie nie, wie viel ihm an gutem und möglichst gepflegtem Äußeren, kultiviertem Auftreten und würdigem Benehmen liegt - der Stutzer ist fürwahr nicht der richtige Mann für lange Reisen in die Wildnis und



Expeditionen in die Abwasserkanäle der Stadt; dafür brilliert er in den Salons und Logenhäusern. Was seine Ehre und seinen Ruf angeht, ist er so penibel wie jeder Krieger, doch ebenso schnell, wie er mit der Duellforderung ist, so verzeiht er auch, wenn seiner Ehre genüge getan wurde. In seinem ganzen Auftreten ist eine gewisse Dekadenz unverkennbar, und in manchen kniffligen Situationen mag er lästiger sein als ein Praiosgeweihter (so ist es fast unmöglich, ihn vom Nutzen einer Verkleidung als einfacher Arbeiter oder anderer ähnlich ehrenrühriger Dinge zu überzeugen).

Voraussetzungen: MU 12+, GE 11+, CH 12+, JZ höchstens 5

Herkunft (W20): 1-5 mittelständisch, 6-10 reich, 11-20 adlig

Kleidung und Waffen: Die Kleidung eines echten Stutzers ist selbstverständlich immer formvollendet und tadellos - nicht zu schlicht, nur eine Spur zu protzig, immer nach dem letzten Schrei und natürlich stets dem Anlass angemessen. Eine gepflegte Frisur (gar eine Perücke), ein spitzenbesetztes Schnupftüchlein zum Fortwedeln lästiger Gerüche und Mitmenschen sind ebenso unverzichtbar wie Duftwasser, Riechsalzfläschchen, Visitenkarten und Zigarrenetui samt -Schneider. Dass sich ein solcher Nobelman niemals in eine Rüstung zwingen würde, steht außer Frage. Stichwaffen und Parierdolche (auch diese gern verziert) sind die Lieblingswaffen des Stutzers, von Schwertern hält er wenig, von Stangenwaffen, Knüppeln und Reiterlanzen gar nichts.

Besonderheiten: Der Stutzer ist kein Krieger im rechtlichen Sinne, und so entfallen auch die beiden klassischen Vorrechte des Kriegerstandes - das Tragen des Plattenpanzers und das Führen von Zweihandwaffen -, und auch von einem Bonus beim Tragen von Rüstungen ist nichts zu bemerken.

TaW-Änderungen: Raufen -2, Hruruzat -3, Infanteriewaffen -2, Linkshändig+ 4, Schwerter -7, Speere und Stäbe -3, Stichwaffen +6, Zweihänder -6, Lanzenreiten -6, Tanzen +5, Bekehren/Überzeugen +4, Betören +3, Etikette +5, Lügen +2; Menschenkenntnis +3, Orientierung -1, Wildnisleben -4, ein beliebiges Wissenstalent +3.

Aufgrund seiner vielfältigen Interessen sollte der Stutzer nach Möglichkeit ein Freizeitalent besitzen - darunter fallen für diesen Zweck die Fertigkeiten Brettspiel, Falkner, Heraldiker sowie (für wahre Casanovas) Kurtisane/Gesellschafter: ebenso bietet es sich an, eine weitere Wissenstalente zu erhöhen, um in gelegener Konversation mithalten zu können.

Der Medicus samt Variationen

Die Heilkunde hat im Lieblichen Feld einen recht hohen Stand erreicht, was nicht zuletzt dem Wirken des Anatomischen Institutes in Vinsalt zu verdanken ist - denn schließlich wird hier nicht nur die magische Heilung untersucht und gelehrt. So ist der Stand der Mediziner auch sehr angesehen, und seine Vertreter weit häufiger wohlgelehrte Doctores als halbgebildete Feldschere und Zahnreißer, wie man sie anderenorts oft findet. Das heißt nun nicht, dass es keine Scharlatane gäbe, bewahre, allein selbst deren Wundertincturen werden mit einem wissenschaftlichen Anschein versehen.

Der Militärarzt: Der Held war oder ist Teil der Horasischen Armee und besitzt damit zumindest den Rang eines Ensignio. Im Vergleich

zum normalen Medicus kennt er nicht nur das ganze Militärwesen weit besser, er sollte auch einige soldatische Marotten haben. Vorbedingung ist, dass die Eltern des Helden zumindest aus dem Mittelstand stammen (sonst wäre er statt Militärarzt schlichtweg ein simpler Feldscher); für adlige Medici ist die Rolle als Medicinal-Kapitano sogar die Wahrscheinlichste.

TaW-Änderungen: Kriegskunst +3, Etikette +1, Gaukeleien -3; beginnt automatisch mit der Berufsfertigkeit Anatom auf 3.

Eine 'weiterreichende' Variante bietet sich an, wenn Ihr Held nicht die Heilkunst, sondern ein anderes Fachgebiet studiert haben soll. Wenn nichts anderes erwähnt wird, gelten auch hier die Vor- und Nachteile des Medicus.

Der Gelehrte: Der Stand der Bildung im Horasreich ist hoch, und an den Schulen und Akademien werden Künste und Wissenschaften gelehrt, die anderenorts kaum namentlich bekannt sind. Für das gehobene Bürgertum ist das Studium eine gute Methode, den Sprösslingen eine aussichtsreiche Zukunft zu geben, denn wer die Hohe Schule im Range eines 'Lizentiaten' verlässt (dein Adeptus an Magierschulen vergleichbar), hat u.a. das Recht, seine Wissenschaft allerorten zum Broterwerb zu praktizieren und sich mit 'Gelehrte(r) Herr! Dame' anreden zu lassen.

Nur wenige können sich eine solche kostspielige Unterweisung leisten, doch mitunter finden auch begabte Kinder aus dem Volke die nötige Unterstützung - sei es, dass ein reicher Gönner oder ein Tempel einem viel versprechenden Jüngling ein Stipendium gewährt, sei es, dass die Dorfgemeinschaft sammelt, um einer der ihren eine gute Laufbahn zu ermöglichen. In all diesen Fällen wird von den Förderern natürlich später Dankbarkeit und Unterstützung erwartet.

Interessante Gelehrte wären z.B. der Alchimist, der Historiker, der Geograph/Kartograph, der Mechanicus und der Philosoph/Metaphysiker.

Zu den wichtigsten Eigenschaften des Gelehrten zählt seine fachliche Neugier: Er will verstehen und enträtseln, was ihm das Leben an Merkwürdigkeiten versetzt, und dieser Wissensdrang geht manchmal über die Grenzen des gesunden Menschenverstandes hinaus. Bei aller Seriosität und horasische Gelehrte sind in der Regel angesehene Mitglieder der Gesellschaft - steckt doch immer eine Spur Draufgängertum in ihm, die ihn dazu drängt, sich persönlich um Rätsel und Probleme zu kümmern. Wenn Sie die Rolle eines nicht gänzlich weltfremden Gelehrten reizt, sollten Sie sich vor allem die Artikel **Bildung, Kultur und Wissenschaft** und **Die aventurische Bibliothek** in der **Enzyklopaedia Aventurica** gut durchlesen und Ihren Helden mit der Oktavband-Version des wichtigsten Lehrbuches seiner Fachrichtung ausstatten, das er bei sich zu tragen pflegt.

Voraussetzungen: KL: 12+, CH 11+, FF: 12+. NG: 5+

Kleidung und Waffen: Es gibt keine allgemein gültige Kleidung für Gelehrte, allenfalls fachbezogene Berufstrachten: Die Mechanica wird häufig einen taschenreichen Rock voller Schreibzeug und Werkzeuge tragen, der Alchimist einen (oft fleckenübersäten) Laborkittel und wachsversteiften Bart, der Jurist einen seidenen Talar samt gepuderter Perücke, viele andere legen schlichtweg die Kleidung an, die



ihnen am besten gefällt und die sie sich leisten können - vor allem, wenn sie nicht 'im Dienst' sind.

Gelehrte sind fürwahr keine Kämpfer, und auch wenn es keine speziellen Waffenverbote gibt, kann doch kaum ein Akademiker mit etwas anderem als Messern oder Knüppeln umgehen, und auch Rüstungen kennt er eher aus materialkundlicher oder juristischer Sicht...

TaW-Änderungen: Da der Gelehrte nun einmal kein Heilkundiger ist, müssen zuerst einmal die diesbezüglichen Talente auf das Normalmaß der bürgerlichen Durchschnittswerte reduziert werden: Gaukeleien -3, Pflanzkunde -4, Heilkunde Gift -4, Heilkunde Krankheiten -3, Heilkunde Seele -3, Heilkunde Wunden -4. Dadurch erhält der Charakter 21 Punkte, die nach Belieben auf die Wissenstalente, dazugehöriges Handwerk sowie Bekehren überzeugen, Etikette und Lehren verteilt werden dürfen - allerdings mit einer Einschränkung: Wenn Sie ein einzelnes Talent auf einen TaW von 7 oder mehr aufbessern wollen, so brauchen Sie dir Erlaubnis des Meisten.

Der Gelehrte muss entscheiden, welche Wissenschaft (sprich welches Wissenstalent) sein besonderes Fachgebiet ist - in diesem kann er seine Steigerungswürfe von Anfang an mit 3W6 durchführen.

Moha, Nivese, Norbarde, Novadi und Thorwaler

Die Horasier sehen sich gerne als offen und weltgewandt - doch was die Altgehörigen fremder Völker angeht, gibt es gewisse Grenzen: In der Regel werden sie zwar wohlwollend bestaunt, bleiben aber Exoten, die bei aller Popularität nicht ernst genommen werden. Wir raten daher eigentlich davon ab, ein Mitglied dieser nach geltender Meinung 'primitiven' Völkerschaften zu spielen, zumal alle mit gewissen anderen Vierurteilen zu kämpfen hätten: Nivesen und Mohas gelten als rückständige Barbaren, Novadis als fanatische Ketzer, Thorwaler als plump und brutal - zudem werden diese Völker als Anhänger fremder Gottheiten oft misstrauisch beäugt.

Der Exot: Die vielleicht beste Methode, einen solchen Fremdling zu spielen wenn es denn sein soll -, ist die Rolle des lernbegierigen Staatsgastes: In diesem Fall sind sie stets von bestmöglicher Herkunft und als Kinder einflussreicher Häuptlinge, Hairans o.ä. zur Ausbildung ins Horasreich eingeladen worden; ein Konzept, das besonders gut zu Mohas passt, die damit eine Mischung aus bestaunter Neu-Untertan aus den Kolonien und Geisel für das Wohlergehen der Eltern bilden.

TaW-Änderungen: Etikette +6, Lesen/Schreiben +3, alle Naturtalente -1

Der Söldner

Söldner (oder *Mercenarios*, wie man sie gern nennt) sind ebenso eine militärische Notwendigkeit wie gesellschaftlich umstrittene Erscheinung: Ihnen fehlt oft die Bildung und Vornehmheit der echten Krieger, und je rüdnianischer der Betrachter, desto ablehnender seine Einstellung. Doch während die Offiziersposten vor allem an die Akademiker gehen, machen Söldner die Hauptmasse der Armeen aus, und so gibt es kaum einen Mercenario, der nicht stolz die Einheit der Horaslegion zu nennen weiß, bei der er einst gefochten hat.

Der Streuner samt Variationen

Als typisches Kind der großen Stadt ist der Streuner vielleicht der charakteristischste Heldentyp des Horasreiches - doch in der Form, wie er in der Box Mit Mantel, Schwert und Zauberstab beschrieben wird, ist er für Abenteuer im Horasreich nur bedingt geeignet: Seine Weltansicht ist zu düster, seine Selbstbezogenheit zu groß, sein Auftreten zu wenig ehrenhaft, um ihn gut in die komplexe Gesellschaft am Yaquir einfügen zu können (was nicht heißt, dass ein solcher Streuner keine Möglichkeiten des sozialen Aufstiegs in der horasischen Gesellschaft hätte). Deshalb wollen wir Ihnen hier einige auf dem Streuner basierende Varianten von Heldentypen vorstellen, die ihm zumindest von den Werten her ähneln, wenn sie sich auch bisweilen von der Weltsicht teilweise drastisch unterscheiden.

Der Hochstapler: Für die Kinder armer Eltern hält das Schicksal nur wenig Gutes bereit, wenn sie nicht sehr hart zu arbeiten bereit sind - oder aber den einfacheren, doch sehr riskanten Weg gehen, sich als 'etwas Besseres' auszugeben. Gerade im Horasreich ist der Schein oft wichtiger als das Sein, und wer wie ein Edelmann auftritt, der mag auch eine Weile dafür gehalten werden. Wie gefährlich für Leib und Leben dieses ständige Tarnen und Täuschen sein kann, brauchen wir wohl nicht besonders zu betonen ...

TaW-Änderungen: Schleichen -2, Etikette +6, Lügen +2, Sich Verkleiden +2, Falschspiel -2, Schlösser Knacken -2, Taschendiebstahl -2

Der Spieler. Glücks- und Falschspieler sind fast überall im Horasreich anzutreffen, denn wo viel Geld im Umlauf ist, sind auch die Gewinne groß. Daher besuchen manche Spieler vor allem Salons der großen Städte, während andere sich darauf spezialisiert haben, in Hafenkneipen Seefahrer um ihre Heuer zu erleichtern, eh die Wirte und Dirnen das tun...

Voraussetzungen: IN 11+ statt GE 11+

TaW-Änderungen: Körperbeherrschung -1, Schleichen -3, Sich verstecken -3, Betören -1, Etikette +6, Gassenwissen -4, Lügen -1, Menschenkenntnis +1, Schätzen -2, Sich Verkleiden -1, Falschspiel +1, Schlösser Knacken -2, Taschendiebstahl -2, Glücksspiel +1, Sinnesschärfe +1. MR-Bonus nur 1 Punkt

Der Schieber: Es gibt so manchen vornehmen Kaufherrn zwischen Schradok und Drol, der nur ungern daran erinnert wird, wie er einst angefangen hat: Als Hausierer mit Bauchladen, als Hehler gestohlener Wate oder als Schmuggler, immer auf der Flucht vor der Obrigkeit - eigentlich ein gewöhnlicher Streuner, doch was ihn von vielen anderen Gesetzesbrechern unterschied, waren sein Sinn für ein gutes Nesthölzchen und ein selig- unerschütterlicher Wille, vorwärtszukommen.

Der Schober - der sich gern selbst als Geschäftsmann bezeichnet - ist das dunkle Spiegelbild des vornehmen Keuscheren: Er muß es noch schaffen, so reich und mächtig zu werden, aber er will es wirklich schaffen und nicht in einigen Wochen den Lohn eines monatelang geplanten Diebeszugs verpassen. Dieser Drang, der weit über gewöhnliche Habgier hinausgeht, macht ihn so zielstrebig und gefährlich - vielleicht wird wirklich einmal ein Stoerrebrandt aus ihm. Ehrgeiz und eine ordentliche Portion Neid gegenüber den Reichen



und Mächtigen wie auch der heiße Wunsch, einmal dazugehören, bestimmen die Handlungen des Schiebers. Ebenso sei seine Neigung erwähnt, keine gute Gelegenheit auszuschlagen und so viele nützliche Kontakte und Bekanntschaften wie möglich zu etablieren. Manche Schieber versuchen auch; zum 'Finanzexperten' und Verhandlungsführer der Gruppe zu werden, was dem Adligen und der Magierin die Möglichkeit gibt, sich nicht weiter mit niedrigen Geld ding und fast ehrenrühriger Feilscherei herumzuplagen - und dem Schieber selbstverständlich eine solide Provision. einbringt. Die höfische Vorstellung von Ehre und Etikette ist ihm zwar nicht fremd, doch bedeutet ihm beides nur etwas als eine äußere Form, nach der man leben malt, wenn man es zu etwas bringen will.

Voraussetzungen: MU 13+, KL 12+, CH 12+, GG 7+

Herkunft (W20): 1 unbekannt, 2-3 unfrei, 4-15 arm, 16-19 mittelständisch, 20 reich

Kleidung und Waffen: Das Äußere ist bei Geschäftsverhandlungen oft entscheidend - und darum kommt es dem Schieber vor allem darauf an, gediegen und seriös zu wirken, auch wenn er es sich eigentlich kaum leisten kann: sobald es erschwinglich ist, wird er auch nach 'Eisencapes' und anderen versteckten Rüstungen Ausschau halten.

Als Waffen trägt er entweder solche, die einfach anzuwenden sind (vor allem stumpfe Hieb Waffen) oder jene, die unauffällig zu tragen sind, wie Stockdegen und Dolch.

TaW-Änderungen: Hrruzat -4, Linkshändig -3, Ringen -2, Bekehren/Überzeugen +2, Etikette +6, Feilschen +2, Schätzen +1, Sich Verkleiden -1, Klettern -2, Reiten +1, Schleichen -1, Sich Verstecken -2, Orientierung +1, Fahrzeug Lenken +2, Falschspiel -4, Lesen/Schreiben +2, Rechnen +2, Schlösser Knacken -3, Taschendiebstahl -2; Berufstalent Händler/Krämer auf 3; MR Bonus beträgt nur 1 Punkt.

Der Taugenichts: Eine weitere Variante des Streuners ist die des Nichtsnutzes aus 'besserem Hause'. Es geht ihm nicht um Geld und Besitz - denn davon hat er als Kind reicher Eltern mehr als viele andere Horasier. Nein, es sind Neugierde, Übermut oder schiere Abenteuerlust, die einen Sprössling des Adels oder Großbürgertums dazu treiben, ein ebenso waghalsiges wie unterhaltsames Leben am Rande oder jenseits der Legalität zu führen - manchmal allein, manchmal mit gleichermaßen gelangweilten Standesgenossen, manchmal auch mit Freunden aus den unteren Schichten, die er kaum seinen Eltern vorstellen dürfte.





Als jugendliche Glücksritter und Gauner suchen sie nun die Aufregung, die das höfische oder bürgerliche Leben nicht bietet. Dir Bande des jungen Prinzen Timor zum Beispiel war in ganz Vinsalt für ihre Taschendiebstähle und Dummejungenstreiche berüchtigt und jeder Vinsalter atmete auf, als der Königssohn von seinen Spießgesellen getrennt und aus der Stadt geschickt wurde.

Auch wenn er kein standesgemäßes Leben führt, ist der Taugenichts doch als Adels- oder Kaufherrenkind aufgewachsen, und das prägt diese Gestalt. Die Intrigen und Ränke der höheren Schichten haben auch in ihm ihre Spuren hinterlassen, und der Klatsch der feinen Gesellschaft ist ihm wohlvertraut.

Für einen Streuner ist seine Habgier eher gering - denn seine Frevel und Vergehen sind für den Taugenichts weit eher kühne Streiche als echte Untaten. Was er tut, vollbringt er um des Späßes oder des Nervenkitzels willen oder aus einem gewissen sportlichen Ehrgeiz, es selbst mir den Schutzvorkehrungen anderer Reicher aufzunehmen. Als Kind reicher Eltern hat er kaum Ahnung von echter Not und Bedürftigkeit: Auch seine Opfer hat er sich bislang bei Standesgenossen gesucht, denn 'bei Armen gibt's ja doch nichts zu holen. Wenn Sie die Gestalt des vornehmen Taugenichts reizt, sollten Sie ihn ohne die schon sprichwörtliche Selbstsuche vieler Streuner spielen: Dieser Held ist eher ein waghalsiges und übermütiges Kind, das seine Grenzen erst kennenlernen muss. Irgendwann wird er sich 'die Hörner abgestoßen haben und in den Schoß der Familie zurückkehren wollen, denn kaum jemand wählt diese Lebensweise für immer - doch auch als Adelsherr oder Kaufmann wird er ein gerüttelt Maß an Tatendrang und Abenteuerlust bewahrt haben.

Voraussetzungen: MU 13 +, GE: i 1+, CH: 12+, NG: 7+

Herkunft (W20): 1-2 mittelständisch, 3-10 reich, 11-15 niederadlig, 16-20 hochadlig

Kleidung und Waffen: Die Gewandung des Taugenichts' ist fast immer übertrieben. Wenn er standesgemäß auftritt, neigt er zu schreienden Tönen, protzigen Stoffen und kühnen Schnitten; und wenn er sich für ein Abenteuer kleidet, überwiegt auch hier das Auffällige oder Gekünstelte gegenüber dem Schlichten und Zweckmäßigen. Besonderheiten: Dem Vorteil der vornehmen Herkunft (er kann auf deutlich höheres Anfangskapital und höflichere Behandlung durch die Obrigkeit als andere Streuner hoffen und bekommt leichter Kontakt zu höheren Würdenträgern) steht gegenüber, dass er kaum das seit früher Kindheit erlernte Misstrauen eines Straßenstrolches besitzt. Darum entfällt auch der Bonus auf die Magieresistenz.

TaW-Änderungen: Raufen -2, Boxen +2, Klettern -2, Reiten +2, Schleichen -2, Tanzen +2, Etikette +6, Gassenwissen -4, Lügen -2, Staatskunst +2, Schlösser Knacken -4, Taschendiebstahl -2

Zwerge mit ihren Variationen

Unter den zwergischen Heldentypen sind der Angroschgeweihte, der geschickte Wandergeselle und der elegante Kavalier fast problemlos geeignet, während der Kämpfer eigentlich zu plump ist und es praktisch keine Geoden im Horasreich gibt. Was die Völker angeht, fügt sich ein weitgereister Brillantzwerg am besten ein, aber auch die Erzzwerge aus Schradok müssen erwähnt werden, da sie als 'Einheimische' natürlich gewisse Vorteile im Umgang mit anderen Horasiern haben.

Magiebegabte Heldentypen

Magier

Zur Zunft der Gildenmagier sei gesagt, dass sie ausgesprochene Achtung als gebildete und mächtige Herrschaften genießen - sofern sie entweder loyale Horasier von liebevollen Akademien oder aber neutralwissenschaftlichen Gemüts sind. Die Abgänger auswärtiger Staatsakademien (z.B. Mirham und Al'Anfa, aber auch Andergast, Rommilys, Gareth und Beilunk) hingegen würden sehr lange mit der Reputation leben müssen, ausländische Agenten zu sein, und südländische Schwarzmagier haben ohnehin keinen guten Ruf...

Hexen

Töchter Satuarias gibt es im Horasreich recht wenige (aber immer noch mehr, als mau erwarten könnte), und nur selten kommt es zu religiösen Anfeindungen ihnen gegenüber - in vieler Hinsicht sind für die Hexen die Bestrebungen der Magiergilden weit bedrohlicher, magiebegabten Kindern eine 'anständige' akademische Schulung zu gehen, statt sie von 'halbgebildeten Kräutermütterchen verderben' zu lassen. Um eine Hexe aus dem Lieblichen Feld zuzuspielen, empfehlen wir Ihnen, ein Mitglied einer der beiden folgenden Schwesternschaften zu wählen, denn dem Klischee des 'Kräutermütterchens' entsprechen die horasischen Hexen wahrlich nicht.

Die Schöne der Nacht: Diese Töchter Satuarias stehen in dem Ruf, die weltgewandtesten und kultiviertesten Hexen zu sein - denn wie die Katze sind die Schönen der Nacht keine Wildnisgeschöpfe, sondern, verführerische und zugleich unzählbare Gefährten gewöhnlicher Menschen. Die Schönen der Nacht gelten als elegant und leidenschaftlich, aber auch als eifersüchtig, eitel und verspielt - nichts, was sie selbst als schlechte Eigenschaften sehen würden. So trifft man eine Schöne der Nacht auch nur sehr selten auf dem Lande - ihr Reich sind die Städte, wo sie inmitten' der Freuden der Nacht auf Jagd gehen können. Die meisten Verführerinnen der Hexenmärchen und mehr als eine gefeierte Kurtisane gehören dieser Gemeinschaft an, doch auch so manche 'übernatürlich gewandte' Fassadenkletterin und Diebin scheint hier ihren Ursprung zu haben.

TaW-Änderungen: Raufen +2, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schleichen +1, Selbstbeherrschung -2, Tanzen +1, Betören +1, Sich verkleiden +1, Pflanzenkunde -1, Götter und Kulte -1, Magiekunde -1, Sternkunde -1, Heilkunde Krankheiten -2, Prophezeien -2

ZF-Änderungen: SCHLEIER DER UNWISSENHEIT +1, KRÄHENRUF -1, GROSSE GIER +1, HEXENHOLZ -1, ÄNGSTE LINDERN -1, LEVTHANS FEUER +3, TIERE BESPRECHEN -1, KATZENAugen +3, RADAU -2, TRAUMGESTALT -2, FEUERBANN -2, SPINNEN-LAUF +2, als Spezialisierung ist nur Beherrschung möglich.



Die Schlangenschwester: Die Schwesternschaft des Wissens umfasst etliche gebildete Hexen, die nach forschender Vertiefung und Vervollkommenheit ihrer Kunst streben und dabei auch Aufzeichnungen und Formelwissen nicht abhold sind - tatsächlich ähnelt ihre Gemeinschaft am meisten einem klassischen Magierorden, und ganz überwiegend haben sie hesindegefällige Schlangen als Vertraute. Zur einflussreichen Schwesternschaft der Mada besteht ein sehr gutes Verhältnis, nicht wenige dieser Hexen sind sogar Mitglied. Diese Nähe zu Geweihten und Gildenzauberern lässt die Schlangenschwestern in den Augen anderer Hexen als verantwortungslos erscheinen, und es wird immer wieder der Vorwurf laut, sie würde Hexengeheimnisse zur Befriedigung persönlicher Neugier verraten.

TaW-Änderungen: *Schleichen -2, Tanzen -1, Fährtensuchen -2, Fesseln -1, Wettervorhersage -1, Wildnisleben -2, Alchimie. +2, Magiekunde +2, Lesen/Schreiben +2; Rechtskunde +1, Geschichtswissen +1, Alu Sprachen +1*

ZF-Änderungen: VERWANDLUNGEN BEENDEN +1, GROSSE GIER -1, SANFTMUT -1, KRABBELNDER SCHRECKEN +1, LEVTHANS FEUER -2, HEXENKNOTEN -1, EMPATHIE +3; dazu ein (verbreiteter) Gildenzauber nach Wahl +1.

Der Schelm

Koboldzöglinge sind nicht von vornherein gefährlich für das Spiel, doch unpassend gespielt, können sie das schnell werden - im Horasreich beruht nun einmal sehr viel auf dem Einhalten ungeschriebener Regeln und Beachten teilweise unsinnig erscheinender Bräuche, und wenn ein Schelm wie ein Wirbelwind durch das Szenario stürmt und alles durcheinander zu bringen droht, mag schnell die Frage kommen, ob Sie als Meister lieber den Helden oder den Hintergrund opfern...

Eine 'angepasstere' Variante wäre jedoch die folgende:

Der Vagabund: Unzählige Tagelöhner und Bettler gibt es im Horasreich, und die meisten führen ein tristes und kurzes Leben, stets ergeben auf den nächsten Schicksalsschlag wartend. Nur einige haben trotz (oder dank) ihrer Armut und niedrigen Geburt den Drang und die Gabe, es mit einem feindseligen Schicksal aufzunehmen und ihm zu entreißen, was es freiwillig nicht hergeben will - und diese Fähigkeiten verdanken sie fast immer der Tatsache, dass sie mit den kleinen und ebenso unsteten Kobolden im Runde stehen. Selbst wenn sie in Arivor gepackt und auf einige Monde in ein Besserungshaus gesteckt werden, so reißen sie doch bei nächster Gelegenheit Richtung Methumis oder Grangor aus und versuchen dort, sich mit Betteln, Gelegenheitsarbeiten und der einen oder anderen Schelmerei über Wasser zu halten.

Der Vagabund ist nicht der richtige Charakter, wenn man es auf Ruhm und Reichtümer abgesehen hat, doch wie andere Schelme auch besitzt er ein fast unerschütterlich sonniges Gemüt und kann ein sehr angenehmer Begleiter sein, wenn man sich auf seine Marotten und Streiche einlässt. Im Vergleich zum 'herkömmlichen' Schelm ist er jedoch weit eher ein Kind dieser Welt: Viele Schelme gehen eher wie koboldische Besucher der seltsamen Menschenwelt durch das Leben - der Vagabund hingegen ist mehr ein heiterer, trotz seiner Armut unverwundlicher Tagedieb und Landstreicher mit gerade so

viel Magie, dass er der humorlosen Obrigkeit immer wieder ein Schnippchen schlagen kann. Die Regeln der Menschenwelt kennt er wohl und versucht auch; sich mir ihnen zu arrangieren, auch wenn er es mir der Gesetzestreue nicht so hat ...

Stand der (menschlichen) Zieheltern: 1-16 unfrei, 17-20 arm

Kleidung und Waffen: Ungeachtet dessen, was er gerne tragen würde - und da gibt es praktisch keine Beschränkungen -, ist der Vagabund zu Beginn seiner Heldenzeit vermutlich in schlichteste, oftmals aus den Gaben mildtätiger Geweihter zusammengewürfelte Kleidung gehüllt. Ohne Rüstung und fast ohne Waffen versucht er nach Möglichkeit, Kämpfen durch List oder Zauberei aus dem Weg zu gehen, doch wenn es sein muß, greift er zum Messer, zu einem Knüppel oder anderen einfachen und billigen Waffen.

TaW-Änderungen: Raufen +2, Stumpfe Hieb Waffen +3, Bekehren/Überzeugen +2, Geographie +3, Sprachen Kennen +1, Gassenwissen +2; jedem Vagabunden steht kostenlos eines der Berufstalente Bauer, Bettler, Fuhrmann oder Grobschmied (als Messerschleifer, Kesselflicker etc.) mit dem TaW 3 zu; der Bonus-Punkt für das Talent Sprachen Kennen muß zum Erlernen des Füchsischen verwendet werden (Diese Geheimsprache, die vor allem aus in Hauswände, Grenzpfähle o.A... geritzten Symbolen - so genannten 'Zinken' - besteht und die Bettler und Tagelöhner über die Besitzer von Gutshöfen und Herbergen sowie deren Freigiebigkeit oder Vorsichtsmaßnahmen aufklärt, sollten Sie im Spiel ausgedehnt verwenden, um einer der weniger, Stärken des Vagabunden Bedeutung zu geben.

ZF-Änderungen: alle Zauber jeweils -1; er erhält pro Stufe nur 15 Versuche, seine ZF zu steigern.

Der Scharlatan

Wie sein Seelenverwandter, der Gaukler, ist der Scharlatan vor allem als Begleiter 'echter Helden' (nach horasischer Sichtweise) gut geeignet - er ist nicht gerade von vornherein hoffähig, doch seine Heldentaten mögen ihm Zugang zu vornehmen Plätzen verschaffen, beim einfacheren Volke hingegen wird er vermutlich recht beliebt sein, wenn er die Gestalt des 'leutseligen Magus' verkörpert: Für viele Bauern und Handwerker ist es eine ganz besondere Ehre, mit einem so gelehrten Herrn zusammenzutreffen.

Der Auelf und der Halbelf

Beide Vertreter des Elfenvolkes verbinden eine gewisse Leichtlebigkeit mit einer recht guten Kenntnis menschlicher Sitten und Bräuche, sind also auch im Horasreich zu spielen - vor allem wenn man die abergläubischen Vorstellungen um Elfen und ihre Seltenheit im Lieblichen Feld berücksichtigt.

Druide, Schamane, Wald- und Firnelf, Sharisad

Für diese Heldentypen gilt im wesentlichen, was zu den Angehörigen fremder Völker gesagt wurde: Sie sind und bleiben Exoten, und während sie als Besucher gewiss interessant zu spielen sind, ist doch fraglich, ob sie bei einer vor allem im Horasreich angesiedelten Kampagne wirklich rollengerecht und zugleich erfolgreich gespielt werden können - einzig eine tulamidische (nicht novadische) Sharisad könnte hier zu Ansehen und Ehren als gefeierte Künstlerin gelangen.



Letztendlich seien hier noch die Startwert-Änderungen der Talente eines horasischen (Stadt-)Bürgers gegenüber dem in Mit Mantel, Schwert und Zauberstab genannten 'Alrik Normalbürger' aufgeführt - falls Sie einmal eigene Heldentypen entwickeln oder wichtige Meisterpersonen mit Talenten ausstatten wollen:

Hruruzat +2, Äxte-1, Dolche +1, Scharfe Hieb Waffen +1, Stichwaffen + 1, Schusswaffen +2, Reiten +1, Schleichen +1, Tanzen +1, Betören +1, Etikette +1, alle Natur-Talente -1, Alte Sprachen +2, Kriegskunst +1, Lesen/Schreiben + 2, Mechanik +1, Rechnen +1, Rechtskunde +1, Boote Fahren +1.

Spezielle Berufsfertigkeiten

Gerade weil Helden im Horasreich nicht unbedingt unermüdlich von Ort zu Ort ziehen und von der Belohnung für ihre Taten leben, spielen 'biedere' Berufe eine erhebliche Rolle. Den folgenden, größtenteils neuen Berufen ist gemeinsam, dass sie mehr sind als zusätzliche Fähigkeiten, sondern recht großen Einfluss auf die Lebensweise des Helden haben sollten - und das ist auch ganz so beabsichtigt.

Denn während die herkömmlichen Heldentypen immer noch die beste Methode sind, um Charaktere mit ähnlichen Talenten zusammenzufassen, beschreiben diese Berufe einen bereits gewählten Heldentyp näher und bieten zusätzliche Hinweise zum Hintergrund des Charakters.

Kapellmeister (KL/IN/FF)

Zum Beruf eines Kapellmeisters gehört es vor allem, bei feierlichen Anlässen, etwa Salonabenden, ein Orchester zu leiten, nach Möglichkeit eigene Werke zu komponieren oder zumindest die Stücke ihrer Kollegen unauffällig zu kopieren - Genialität oder auch nur Kreativität können nicht handwerklich erlernt werden, wohl aber das Koordinieren mehrerer Musiker, die Verwendung der geeignetsten Instrumente, die verschiedenen Varianten einer Notenschrift und dergleichen mehr.

Die Basis des Kapellmeister-Berufs ist eine gute Kenntnis des *Lesens/ Schreibens* und *Musizierens* (TaW jeweils 4+).

Schauspieler (MU/KL/CH)

Das herkömmliche, 'intuitive' Verkörpern fremder Personen und überzeugende Vertreten unwahrer Behauptungen - all das also, was landläufig als 'Schauspielerei' bezeichnet werden mag, ist bereits gut durch die allgemeinen Talente Lügen oder auch Überzeugen vertreten. Das Berufstalent hingegen bezeichnet die eher handwerklichen Aspekte: die Kenntnis wichtiger Stücke und Rollen, die Fähigkeit, laut und trotzdem deutlich zu deklamieren, die rechte Mimik, auf dass auch die hinteren Reihen alles mitbekommen - kurzum, all jene Gaben, die einen Vinsalter Burschauspieler vom Knallchargen einer Wanderbühne unterscheiden.

Die genannten Talente (*Bekehren/Überzeugen*, Lügen), aber auch *lidfreie* und *Singen* sollten zumindest in Grundrügen (TaW 3 oder höher) beherrscht werden.

Schriftsteller (KL/IN/CH)

Im Unterschied zum Schreiber ist es die Gabe des Schriftstellers, wohlklingende Texte zu verfassen - Epen oder Dramen, Lustspiele oder Gedichte, Balladen oder Romane. Da vergleichsweise viele Horasier

lesen können, sind solche Schriften sehr beliebt und gute (meisterliche) Dichter. Dramaturgen oder Romanciers zählen zu den kulturellen Größen des Reiches, während andere als eher unbekannte Verfasser von billig gedruckten 'Hellerromanen' für das Bürgertum ihren Lebensunterhalt verdienen -- und dann gibt es noch die Offiziere, Seefahrer und anderen Helden, die mehr oder minder erfolgreich ihre Taten zu Papier bringen.

Um Schriftsteller zu werden, muß man in *Lesen/Schreiben* einen TaW von mindestens 4 haben.

Drucker (KL/FF/KK)

Ein sehr moderner, angesehener, aber auch umstrittener Beruf. Hellerromane erfreuen das Bürgertum, Atlanten mehrten das geographische Wissen und das meistgedruckte Werk - das *Brevier der Zwölf göttlichen Unterweisung* (Kusliker Ausgabe) - preist die Götter, aber ist solche Verfügbarkeit von Wissen nicht zuviel des Guten? Wie dem auch sei ein Drucker kennt sowohl die Feinheiten der Schrift und Typographin, die richtige Mischung der Farben und den mechanischen Aufbau des Druckstocks, von kaufmännischen Fähigkeiten einreal ganz abgesehen, denn etliche Druckereien betreiben ihre eigenen, einträglichen Buchhandlungen. Viele Druckergesellen dagegen reisen mit (auf Kredit gekaufter) eigener Druckerpresse durch die lande, um als Pamphletist vor Ort Lokalnachrichten, Erlasse des Signore, aber auch aufrührerische Flugschriften zu verteilen.

Die Vorbedingungen zum Beruf des Druckers sind ausreichende Kenntnisse des *Lesens/Schreibens*, der *Mechanik* und des *Malens/Zeichnens* (TaW jeweils 4+).

Semaphorist (KL/FF/KK)

Für die Einen ist es ein Lebensstil - für Helden sicherlich nicht, auch wenn der Beruf des Semaphoristen im Horasreich ein ähnliches Ansehen genießt wie der des Botenreiters. Wo sonst vereinigen sich schon Sinnesschärfe, körperliche Ausdauer (das Übermitteln der Nachrichten oder das schiere Ausharren in Wind und Kälte) und Diskretion (die Vertraulichkeit der Nachrichten und die als Geheimwissen gehüteten, bisweilen wechselnden Zeichensätze) in einem gutbezahlten, aber dennoch bürgerlichen Beruf, bei dem man auch noch eine Uniform tragen darf? Ein Semaphorist kennt sich auch mit den (ähnlichen) Flaggenzeichen auf 'Sec und im Felde aus, kann sicherlich leichter Geheimschriften entziffern und ist auch auf denn Felde der Mechanik bewandert,

Um den Beruf des Semaphoristen zu ergreifen, muß man eine Sinnesschärfe von mindestens 4 rund die Grundlagen des *Lesens/Schreibens* (TaW 4+) vorweisen können.



Die Helden in ihrer Umwelt

Dass sich die Spieler Gedanken über Familie und Vorgeschichte ihrer Helden machen sollten, ist ebenso ratsam wie traditionell. Bei Abenteuern im Horasreich bietet es sich jedoch an, diese Überlegungen einen Schritt weiterzutreiben. Im Folgenden sind nun einige Merkmale eines 'echten Helden' beschrieben, die sich in Mantel und Degen-Geschichten immer wieder finden und die daher besonders gut zur Atmosphäre passen. Die genaue Ausarbeitung dieser Aspekte sollte der Spieler im Gespräch mit dem Meister übernehmen, und da hier weder regeltechnische Vor- noch Nachteile im Raunt stehen, kann man sich ganz auf die erzählerische Seite konzentrieren.

Verpflichtung/Loyalität

In wessen Schuld steht der Charakter, wem bringt er besondere Treue entgegen? Ganz gleich, ob es sich um eine Person oder Gruppe handelt, sie sollte mit Bedacht überlegt werden: Während die Eltern oder die Heimatakademie eine durchaus plausible Wahl sind, steckt wirkliches Abenteuer und echtes Drama doch in der Loyalität zu einer anderen Person: zur bildhübschen Baronstochter, zum verarmten Jugendfreund oder gar zu einem leicht fanatischen Geweihten. Die klassischen Romane bieten hier zahlreiche Anregungen.

Die endgültige Wahl müssen zu Beginn eigentlich nur Spieler und Meister kennen - ob und wann der Held seine Begleiter ins Vertrauen zieht, ist immer eine Sache des Rollenspiels.

Widersacher

In seinem Leben wird ein Held vielen Feinden begegnen - aber gewöhnliche Gegner kommen und gehen, während es immer den einen Erzwidersacher geben wird, der dem Helden das Leben nach Kräften sauer zu machen trachtet und mit dem es wohl irgendwann einmal zur großen, endgültigen Konfrontation kommen wird. Vorerst aber scheint es eher so, als könne der verhasste Schurke einfach nicht sterben, sondern wäre immer wieder bereit, aufs Neue im Herzen eines weiteren Schurken aufzutauhen. (Falls es sich eher um eine Organisation als eine Einzelperson handelt, ist derlei 'literarische Unsterblichkeit' besonders einfach zu begründen.)

Als Meister sollten Sie sich die Klassiker der Abenteuerliteratur zum Vorbild nehmen, was die Darstellung solcher Erzschorlen angeht: Sie sind zumindest am Anfang weit einflussreicher als der Held, überaus verschlagen und

noch so kleine Chance zum Überleben nutzen, hingegen bösartig und können jede ist ihre Fähigkeit, dem Helden wirklich schweren Schaden zuzufügen, deutlich geringer. Wenn aber der Held seinen Feind zu wenig ernst nimmt, dann fallen ihm zuerst die nächsten Freunde und Bekannten zum Opfer. Sofern Sie eine Kampagne mit recht fester Heldenkombination planen, wäre es naheliegend, mehreren Charakteren den gleichen Erzfeind zu verleihen - ohne dass die Spieler das von vorneherein wissen: Wie viel interessanter ist es doch, wenn die Helden im Gespräch feststellen, dass gleich mehrere von ihnen gute Gründe haben, den schurkischen Comto Jezcaraldo zu hassen ...

Marotten

Welche Leidenschaft macht den Helden unverwechselbar, worüber tuschelt man hinter vorgehaltener Hand; Die Marotte ist eine harmlose Eigenart, die ein wenig abseits des üblichen liegt, ohne dabei unnatürlich oder gefährlich zu sein. Das Feld ist schier endlos, und es bleibt nur zu sagen, dass das Sammeln von Unauer Porzellangazellen oder das Grüßen von Bäumen weit stimmungsvoller sind als die 'zufällige' Beschäftigung mit Schusswaffenmechanik, was natürlich einen Bonus mit sich bringt...

Wenn es nötig ist, lässt sich leicht die Regel aufstellen, dass Marotten nichts mit Beschäftigungen zu tun haben dürfen, für die es bereits Talente und Berufsfertigkeiten gibt.

Vorlieben

Welchen Genuss schätzt der Held besonders? Welche Speise, welche Musik, welches Äußere bei romantischen Begegnungen bevorzugt er?

Führen ihn appetitliche Garnelen in Versuchung, liebt er heiße Schokolade - und wie steht er zu schlanken Rothaarigen? Hier ist am wenigsten an Vorteilen zu holen, hier kann nur die Charaktertiefe des Helden verstärkt werden.

Abneigungen

Ähnlich wie zuvor: Gibt es Getränke, vor denen sich der Held geradezu ekelt? Verabscheut er bestimmte Musikstücke oder Kunstformen? Kann er keine melancholischen Gedichte leiden, findet er Nudelaufäufe widerwärtig? Zumindest eine deutliche Abneigung gegen eine sonst beliebte oder akzeptierte Sache sollte der Recke schon aufweisen.

Sozialstatus

Wie schon die Fülle der Titel und Anreden zeigt, ist die Klassifizierung der Menschen geradezu eine Marotte der Horasier, und es existieren verschiedene hochkomplizierte Rangtafeln, die alle kaiserlichen Untertanen vom Galeesknecht bis zum

Staatsminister in eine gesellschaftliche Rangfolge zu bringen versuchen. Denn im Horasreich ist man überaus Lassen- und standesbewusst und ein jeder wird auch nach seiner Stellung in der Gesellschaft beurteilt.



Für die meisten Horasier heißt das, dass das Haus ihrer Geburt entscheidend für ihr weiteres Leben ist und sie wohl das sein und tun werden, was ihre Eltern waren und taten. Doch Helden sind aus einem anderen Holz geschnitzt, und sie werden es gewiss auch dann zu Ruhm und Ansehen bringen, wenn sie im Karren einer Wanderarbeitersippe geboren wurden - es wird allerdings einiges an harter Arbeit und Glück nötig sein. Denn gerade im Horasreich zeigt sich, dass Helden keine Einsiedler sind oder sein können: Was immer sie tun, wird bewertet, und der Aufstieg oder (behüte!) Abstieg auf der goldenen Leiter ist ein deutlicher Anzeiger für gesellschaftlichen Erfolg oder Scheitern.

Aus diesem Grund sei hier ein (vereinfachtes) System vorgestellt, das mit seinen 21 Rangstufen in vieler Hinsicht den altvertrauten Eigenschaften ähnelt - und ähnlich wie diese sollte der Sozialstatus (SO) auch gehandhabt werden, wobei sich einzelnen Bereichen recht gut eine knappe Beschreibung zuordnen lässt:

SO	Stand
1-3	Unfreie, Sträflinge und Ausgestoßene: der 'Abschaum' der Gesellschaft, Räuber, Streuner, Vagabunden
4-6	Unterschicht: schwer arbeitende, freie, aber arme Bauern, Manufactur- und Wanderarbeiter, Gesinde auf einem Gutshof, einfache Söldner, arme Handwerker
7-9	Mittelstand: gesetzte Bürger (meist Handwerker und Krämer) mit gewisser Bildung und Kultur, Gastwirte, Gardisten, Söldner-Unteroffiziere, einfache Geweihte, Akademieabgänger
10-12	Oberschicht: wohlhabende Großbürger und Höflinge, angesehene Geweihte und Tempelvorsteher, Kaufherren, Seekapitäne, Akademielehrer und -leiter, niedrigste Ränge des Titularadels
13-15	Landadel: vornehme Gutsbesitzer, Signores und Salonlöwen, regionale Kultvorsteher
19-20	Hochadel: Regenten über Land und Leute (Gransignores, Barone, Grafen) die Höchsten der Hohen: das Kaiserhaus und seine direkten Untergebenen, Herzöge, Erhabenheiten
21	Amene-Horas - die Kaiserin

Die Bestimmung des Sozialstatus

Prinzipiell hängt der SO eines neuerschaffenen Helden von seinem Elternhaus ab:

Unfreie Charaktere beginnen mit einem SO von 1, *arme* mit 4, *mittelständische* mit 7, *reiche* mit 10 und *adlige* mit 13, der seltene *hochadlige* Krieger gar mit nicht weniger als 16. Es gibt allerdings einige Ausnahmen: Wer - wie manche Streuner - von unbekannten Eltern abstammt, der erwürfelt seinen SO-Wert mit W6. Ebenso gilt für diejenigen Helden, die bereits eine allgemein respektierte Ausbildung auf einer Akademie

hinter sich haben (also Krieger, Magier und Gelehrte), dass sie mindestens einen SO-Startwert von 7 haben, ungeachtet einer niedrigeren Abkunft; Geweihte beginnen sogar mit einem Wert von 9.

Wenn sie bestehende Helden mit einem SO-Wert ausstatten wollen, gibt es eigentlich nur eine Möglichkeit: Meister und Spieler schauen sich die Rangliste gut an und entscheiden dann gemeinsam, wo der Charakter nach seiner bisherigen Darstellung und Bedeutung hineinpasst; als grobe Faustregel möge dienen, dass kein Held einen niedrigeren SO haben sollte, als seine halbe Stufe beträgt - nach oben gibt es nur die allgemein für Spielercharaktere geltende Grenze von Rang 18 (der für die meisten bereits utopisch sein sollte).

Die Bedeutung des Sozialstatus

Welchen Rang man im Horasreich einnimmt, hat viele Auswirkungen auf das tägliche Leben und damit auch auf das Spiel:

Reaktionen

Zuerst einmal sei hier das Thema Meisterpersonen erwähnt: Oftmals ist es recht schwierig, abzuschätzen, wie ein beliebiger Aventurier auf einen Helden reagiert - und auch wenn bei Beachtung des Statusunterschiedes noch längst keine Aussagen über die innerliche Einstellung des Gegenübers gemacht werden können, so lässt sich doch einiges über das nach außen erkennbare Verhalten sagen.





Allgemein gilt, daß man Personen höheren Ranges respektvoll zu behandeln hat -je größer der Abstand, desto ehrerbietiger sollte man sein.

Die ranghöheren Personen können sich hingegen nahezu so verhalten, wie sie wollen, allerdings ist höfliche Distanz gegenüber den niederen Klassen immer das passendste - denn weder kumpelhafte Anbiederung noch herrische Schikanen lassen sich gut mit dein Ehrbegriff der höheren Stände vereinbaren.

Aufträge

Es ist möglich, einem anderen einen Befehl zu erteilen, sofern man mindestens sieben Rangstufen höher steht. Solche Dienste müssen ohne größeren Aufwand und ohne nennenswerten Geldverlust zu erfüllen sein - als Faustregel mag gelten, daß

sie etwa eine Stunde Zeit in Anspruch nehmen und den Niederrangigen etwa einen Heller kosten dürfen. Selbstverständlich dürfen sie weder den Interessen eines regulären Vorgesetzten widersprechen, noch Gefahren für Besitz, Leib und Leben mit sich bringen.

Regionale Einschränkung

Volle Gültigkeit besitzt dieses System natürlich nur unter Horasiern, doch kann man davon ausgehen, daß in den übrigen Garethsprachigen Staaten und Kulturen die Stände ähnlich gegliedert sind und vergleichbare Vorrechte der höheren Klassen bestehen, auch wenn es immer von der Entscheidung des Meisters abhängt, ob ein ausländischer Adliger - ein 'Vinsalter Stutzer' zudem - z.B. im Bornland oder in Aranien größere Vorrechte beanspruchen kann.

Die Veränderung des Sozialstatus

Wie bereits gesagt, ist der Sozialstatus gerade bei Helden nicht unveränderlich - im Laufe der Zeit mag er durch noble Taten für Kaiserin und Reich steigen oder auch als Folge grämlicher Irrtümer oder Untaten sinken. Grundsätzlich und unumstößlich gilt, daß der Wert 18 die oberste Grenze des von Helden erreichbaren Sozialstatus ist und schon das Erreichen dieses gesellschaftlichen Ranges ein höchst bemerkenswertes und seltenes Ereignis sein muß.

Erhöhung

Es gibt mehrere Möglichkeiten, gesellschaftlich im Rang zu steigen: Bei Eigeninitiative versucht der Held selbst im Anschluss an eine Heldentat, durch geschickten Lobbyismus in eigener Sache die Meinung hochgestellter Leute soweit zu beeinflussen, dass ihm eine gesellschaftliche Rangerhöhung zuteil wird. Welche Form das annimmt, hängt sehr vom Einzelfall ab, regeltechnisch bleibt es jedoch immer gleich: Bei einer Stufenerhöhung (und nur dann) erklärt der Spieler die Absicht, den SO seines Helden um einen Punkt anzuheben. Pro Stufenanstieg ist nur ein solcher Versuch möglich.

Dafür muß er sowohl eigene Zeit und Mühen (statt neue Dinge zu lernen, treibt sich der Held lieber mit vornehmen Leuten herum) wie auch Geld investieren (Gönner wollen mit Geschenken und Einladungen geködert werden, Referenzschreiben erworben, neue standesgemäße Ausstattung angeschafft werden etc.).

Deshalb muß der Held auf so viele Talent- oder ZF-Steigerungsversuche verzichten, wie der gewünschte SO-Wert beträgt und (SO mal SO) Dukaten ausgeben. Danach legt der Spieler eine Probe auf den derzeitigen SO-Wert ab: Bei einem Erfolg ist die gewünschte Rangerhöhung perfekt, bei einem Mißerfolg sind alle Mühen und Ausgaben vertan: Anscheinend war der Ehrgeiz zu penetrant, die Geschenke zu plump oder irgend etwas anderes hat die entscheidenden Stellen verärgert - vielleicht hatte auch ein übelwollender Rivale seine Finger im Spiel?

Die Antwort kennt nur der Meister ...

Bei den beiden übrigen Wegen hingegen geht die Initiative von einer Meisterfigur aus und liegt daher selbstverständlich ganz in den Händen des Spielers. Diese Möglichkeiten - die einer Titelverleihung und der erfolgverheißenden Karriere - werden in den folgenden Abschnitten ausführlicher beschrieben.

Abstieg

Wohl kein Held wird freiwillig einen gesellschaftlichen Ansehensverlust anstreben, doch manchmal mag es schon dazu kommen: So führen beispielsweise viele gerichtliche Strafen zu teilweise erheblichem Statusverlust, und auch durch finanzielle Verluste kann man gesellschaftlich sinken - zumindest gilt dies für das einfache Volk und das Bürgertum, bei dem Schulden oft schon zum jähen Sturz in die Knechtschaft geführt haben, während der Adel weitgehend vor solcherlei Desaster gefeit ist: Sofern er sich nicht gänzlich unmöglich benimmt, wird auch ein verarmter Baronssohn immer jemanden finden, der ihn aufnimmt so dass er schlimmstenfalls eine Zukunft als unbedeutender Höfling zu befürchten hat.

Das 'unmögliche Benehmen' ist allerdings durchaus ein Stichwort: Während Sie als Meister eher davon absehen sollten, zeitweilige finanzielle Schwierigkeiten eines Helden sogleich mit SO-Verlust zu ahnden, ist eine selbst drastische Reduzierung des Sozialstatus durchaus ein legitimes Mittel, wenn sich ein Held partout nicht mit den zivilisierten Umgangsformen des Horasreiches arrangieren will, sondern lieber allerorten den starken Schlagetot oder aggressiven Kampfmagier herauskehrt: In einem solchen Fall muß sein Ansehen rapide sinken, und eine Anpassung des SO ist geradezu notwendig.

Orden, Titel, Ehrenzeichen

Diese Dinge sind Belohnungen für kühne Heldentaten, vorbildliches Verhalten, außerordentliche Loyalität oder bahnbrechende Errungenschaften und sollten dementsprechend selten und kostbar sein.

Darum kann es auch keinen Mechanismus geben, der darüber



entscheidet, ob und wann ein Held für eine solche Ehrung in Frage kommt. Hier kann nur der Meister das bisher Vollbrachte bewerten und bestimmen, ob der Charakter würdig ist und ob eine Ehrung zu diesem Zeitpunkt erzählerisch in die laufende Kampagne passt.

Wenn Sie meinen, dass eine Ehrung durchaus angebracht wäre, sollten Sie dem Helden mitteilen, dass sein Name 'an hoher Stelle' genannt wurde und er für eine Ehrung in Erwägung gezogen wird. (Es hat sich gezeigt, dass es durchaus aventurisch wie irdisch sehr wirksam ist, wenn sie die endgültige Entscheidung erst bei der nächsten Spielsitzung bekannt geben.) Falls Sie nicht ganz sicher sind, ob diese Ehrung tatsächlich erfolgen soll, können sie eine SO-Probe darüber entscheiden lassen - bei einem Misserfolg wurde der Held (diesmal) übergangen, weil wichtigere Heroen geehrt oder politische Gunstbeweise gegeben oder erwidert werden mussten. Oder aber der ewige Widersacher des Helden steckt dahinter...

Ehrenzeichen

Diese Form der Ehre wird oft durch die Verleihung einer Medaille, Ehrennadel oder eines anderen Schmuckstückes erwiesen, es gibt allerdings auch einige traditionsreiche Ehrungen, die in der Erlaubnis bestehen, etwas bestimmtes tun oder lassen zu dürfen.

(Ehrenzeichen werden übrigens *verliehen*, d.h. sie bleiben im Besitz des Verleihers und müssen theoretisch nach dem Tod des Empfängers von den Erben zurückgegeben werden. Müssen wir erwähnen, wie skandalös es wäre, eine Ehrennadel der Rondrakirche verkaufen zu wollen?) Die wichtigsten Ehrenzeichen des Horasreiches seien im folgenden beschrieben:

Kaiserlich-königliche Ehrungen

Die vom Vinsalter Hof überreichten Ehren gelten selbstverständlich als die höchsten und vornehmsten des Reiches.

Bürger-Verdienstmedaille und Große Bürger-Verdienstmedaille (eine silberne bzw. goldene Ansteckmünze mit dem Porträt Amenes und goldener Schrift)

Durch: örtliche Vertreter der Kaiserin

Für: allgemeine Verdienste, von langjähriger Loyalität bis hin zu besonderer Tapferkeit bei Feuer, Schiffbruch und anderen Katastrophen

Voraussetzungen: Untertan der Kaiserin

Bonus: SO +1/SO +2 oder automatische Erhebung in den Bürgerstand (SO 7; bzw. Großbürgerstand (SO 10)

König-Khadan-Schärpe (eine grün-goldene Brokat-schärpe mit gesticktem Schriftzug)

Durch: den Staats-Marschall in Vertretung der Kaiserin und Königin.

Für: heldenhafte Taten für Kaiserin, das Haus Firdayon oder das Reich

Voraussetzungen: aktives oder ehemaliges Armeemitglied (kann ignoriert werden)

Bonus: SO +2

Goldener Stern des Horas (eine sternförmige, topas-geschmückte Goldmedaille am goldenen Band)

Durch: die Horaskaiserin

Für: außerordentliche Verdienste um das Reich oder die Menschheit

Voraussetzungen: keine

Bonus: SO +3; der 'Goldene Stern' ist die angesehenste Auszeichnung überhaupt

Auszeichnungen des Adels

Sämtliche Könige, (Erz-)Herzöge sowie die Grafen vom Sikram verleihen vergleichbare Auszeichnungen:

Verleiher	Name der Ehrung
Königreich Hylailos	Ehrenkette der Cyclopeaden
Königreich Dröl	Königlich Dröler Rosenemblem
Erzherzogtum Horasia	Murak-Horas-Stern
Erzherzogtum Chababia	Thalionmel-Medaille*
Herzogtum Methumis	Methumier Meritenmedaille
Herzogtum Grangor	Silberne Lilie von Grangoria
Grafschaft Sikram	Brustschild der Heiligen Lutisana
* früher Gräfin-Tharinda-Medaille	

Form: eine Medaille mit dem Wappen und/oder Porträt des Begründers am Band in den Hausfarben

Durch: die jeweiligen Adelshöfe

Für: Verdienste um die Dynastie, die Provinz oder das Reich

Voraussetzungen: keine

Bonus: SO +1

Kirchliche Ehren

Von den Ehrungen, die die Zwölfgöttlichen Kirchen verleihen, sind die rondrianischen besonders bekannt, doch auch die Hesindekirche überreicht Ehrenzeichen, die hohes Ansehen mit sich bringen.

Aufnahme in das 'Register der rondragefälligen Recken' (Held kann nach seinem Tode zum Heiligen erklärt werden.)

Durch: den Arivor-Meister des Bundes

Für: große Heldentaten im Geiste (besser: im Dienste) der Rondra

Voraussetzungen: Glaube an die Zwölfgötter

Bonus: SO+1

Santa Thalionmel-Spange (eine silberne Gewandnadel)

Durch: den Erzherrscher von Arivor

Für: außerordentliche Tapferkeit und ehrenhaftes Verhalten gegenüber einer übermächtigen Bedrohung, oft posthum verliehen

Voraussetzungen: Glaube an die Zwölfgötter

Bonus: SO+2 (Aufnahme in das 'Register der rondragefälligen Recken' inklusive)

Sankt-Ingalf-Reif (ein silberner Schlangenumarmreif)

Durch: den Erzwissenbewahrer des Alten Reiches

Für: bemerkenswerte Erfindungen, Neu- oder Wiederentdeckungen

Voraussetzungen: Glaube an die Göttlichkeit Hesindes

Bonus: SO+2



Einladungen an Adelshöfe

Eine besondere Form der Ehrung sind Einladungen an prominente Wissenschaftler oder Theologen, an einem hochadligen Hofe zu erscheinen. Da allgemein über solche Dinge berichtet wird, ist diese Ehre fast sichtbarer als eine Medaille - zumal der so Geehrte den Gastrang auch künftig als eine Art Titel verwenden darf.

Gastkaplan eines herzoglichen Hofes

Form: der Geehrte wird eingeladen, bei Hofe einen Götterdienst oder eine Predigt zu halten

Durch: Seine Hoheit, den jeweiligen Herzog

Für: rühmenswürdige Frömmigkeit, bemerkenswerte loyale Dienste

Voraussetzungen: Weihe eines der Zwölfgötter

Bonus: SO +1

Gastdozent eines herzoglichen Hofes

Form: der Geehrte wird eingeladen, bei Hofe eine Vorlesung oder Demonstration zu halten

Durch: Seine Hoheit, den Herzog

Für: wissenschaftliche Errungenschaften, besonders loyale Dienste

Voraussetzungen: abgeschlossenes Studium der Magie oder einer anderen Wissenschaft, eigentlich auch die Lehrbefugnis

Bonus: SO +1, der Geehrte ist hier künftig hoffähig

Ähnlich verhält es sich bei den noch bedeutenderen Einladungen an den Kaiserlich-Königlichen Hof, allerdings gewinnt der Geehrte 2 Punkte SO dazu und ist künftig allerorten hoffähig.

Orden und Ehrengesellschaften

Anders als die oben beschriebenen Ehrenzeichen, bei denen die Ehrung quasi allein zwischen Verleiher und Empfänger überreicht wird, stellen die horasischen Orden noch immer Gemeinschaften ähnlich der Ritter- und Magierorden Aventuriens dar: Einen Orden bekommt man nicht verliehen, man wird in ihn aufgenommen.

Orden haben ein gewisse innere Struktur und regelmäßige (was auch heißen kann, fünfjährige) Versammlungen und Ordensfestlichkeiten; manche Orden pflegen gar eine traditionelle Tracht. In vieler Hinsicht sind Orden so etwas wie elitäre Logen, deren Meister der Monarch selbst ist, auch wenn sich ein OrdensSecretär um die organisatorischen Belange kümmert. Sie als Meister sollten daher nur dann einen Helden in einen solchen Orden aufnehmen, wenn sie wirklich Interesse an der Ausarbeitung der anderen Mitglieder etc. haben.

Durch die beschriebene Struktur kann man auch nicht von einem Bonus auf den SO sprechen: Stattdessen ist es vielmehr so, dass das neue Ordensmitglied einen Rang erhält, der weit bestimmender für den SO ist als die bisherigen Lebensumstände.

Fast alle Orden kennen ein System aus drei bzw. vier Graden:

1.Grad/1.Klasse: 'Großkommandeur' (SO 20);
1.Grad/2.Klasse: 'Kommandeur' (SO 18); 2.Grad: Offizier (SO 16); 3.Grad: Ritter (SO 14).

Viereinen Ordensgrad erhält, steigt damit auf die entsprechende gesellschaftliche Stufe auf - und da es unschicklich wäre, Hochadlige 'herabzustufen', erhalten diese zu meist direkt einen höheren Rang.

(Die Teilung des Ersten Grades geschah speziell, um ausländische Monarchen ehrenhalber aufnehmen zu können. Der Rang des Großkommandeurs wird auch fast nur fremden Königen verliehen.)

Königlicher Orden des Roten Drachen

Einst von König Khadan gegründet, ist dieser Orden die wohl elitärste Versammlung hoher Adliger im ganzen Reich. Nur die besten der besten Nicht-Hochadligen werden hier aufgenommen - verdiente Marschälle wie Felnor Sirensen, brillante Staatsmänner wie Zandor von Nervuk.

Horasische Ehrenlegion

Eine noch sehr junge Gemeinschaft, die auf Anregung des Erzwissensbewahrers Abelmir von Marvinko gegründet wurde, um herausragende Verdienste sowohl auf militärischem wie kulturellem Gebiet zu würdigen. Zu ihren Besonderheiten zählt ein dreiköpfiger autonomer Vorstand, der nur nach dem Kriterium der Verdienste über Aufnahme und Beförderung beschließt.





Erhebung in den Adelsstand

Die wohl höchste mögliche Ehrung besteht in der Verleihung eines Adelstitels: Trotz aller Reichtümer der Bürger ist der Adel noch immer die gesellschaftlich dominierende Schicht, und in seine Reihen erhoben zu werden ist für jeden Horasier ein ebenso begehrtes wie unerreichbar scheinendes Ziel. Einen regelrechten Aufstieg in den Rängen gibt es ebensowenig, wie man Esquiro sein muß, um Cavalliero werden zu können (doch lässt sich sagen, dass ein bestehender Adelstitel natürlich sehr hilft, wenn man für andere, höhere Würden ins Gespräch gekommen ist).

Dabei können die unteren Ränge durchaus vom Hochadel verliehen werden, allerdings ist auch hier die Registrierung im *Bosparaner Nobilitarium* notwendig, um die Erhebung voll gültig zu machen. Die höchsten Ränge verleiht nur die Kaiserin selbst, allerdings besitzen andere, begüterte Adlige das ungeschriebene Recht, einen Kandidaten pro Jahr zur Adelserhebung vorzuschlagen.

Die Vorschläge werden häufig eher aus Verbundenheit gegenüber dem Antragsteller als ob der Verdienste des zu Adelnden angenommen - dementsprechend blamiert ist der Hochadlige dann auch, wenn sein Protegé: ihm Schande macht: Die feine Gesellschaft vergisst selten, wer der 'Erzeuger' eines Neu-Adligen war und ist, und da alle (Un-)Taten des 'Nachwuchses' auf ihn zurückschlagen und seiner mangelnden Urteilsfähigkeit angelastet werden, sind Adlige sehr, sehr vorsichtig mit diesem Vorrecht.

Esquiro und Esquira: Der niedrigste Adelsrang und doch bereits eine erhebliche Auszeichnung, auch wenn in Adelskreisen bekannt ist, dass man die Erhöhung zum Esquiro mit reichlichen Spenden trefflich zu fördern vermag, so dass neben Baronskindern und verdienten Leutnants oder Gelehrten auch neureiche Handelsmagnaten und sogar Manufacturbesitzer in ihren Reihen zu finden sind, die sich ihre Ehre durch Gaben für die Hofhaltung eines Barons erwirkt haben. (Einen 'Kaufpreis' können wir hier nicht angeben, doch gehen Sie getrost davon aus, dass es schon darum geht, dem Empfänger für einige Jahre ein luxuriöses Leben finanziert zu haben...) *Durch:* Barone, Grafen, Herzöge, Könige und die Kaiserin SO:13

Cavalliero und Cavalliera: Dieser Rang ist bereits zwischen Signor und Baron angesiedelt und den wirklich Verdienten vorbehalten: Nicht nur altgediente Höflinge, sondern auch tapfere Kapitanos, HorasCommissare und Academieleiter sind bei ihrer Pensionierung mit diesem Titel für ihr Lebenswerk belohnt worden; allerdings ist dieser Rang des Niederadels auch immer beliebt, um die *Mätresse* eines Grafen oder Herzogs und ihre Kinder zu erheben.

Durch: Grafen, Herzöge, Könige und die Kaiserin
SO: 15

Comto und Comtessa: Noch lieber dem Baron ist dieser Adelsrang zu finden, der früher vor allem den Erben, später allen legitimen Kindern von Grafen verliehen wurde. Heute fällt er beispielsweise

verdienstvollen Kolonellos zu, aber auch hochrangigen Hofbeamten; daneben gibt es ebenso höchst verdiente Gelehrte wie überaus galante Kurtisanen und Gesellschafter mit diesem ehrenvollen Rang.

Durch: Herzöge, Könige und die Kaiserin

SO: 17

Marchese und Marchesa: Heute gibt es keine regierenden Markgrafen mehr, doch die Lücke zwischen dem Grafen und dem Herzog wurde durch diesen reinen Ehrentitel gefüllt, der bereits sehr selten, und dann nur an höchstverdiente Streiter für die Horas und das Reich verliehen wird - kein Wunder, schließlich steht sein Träger damit protokollarisch über Hochadligen wie Croenar vom Sikram oder Cedor von Thegûn und ist ihnen gesellschaftlich gleichgestellt.

Durch: Könige und die Kaiserin

SO: 18

Granduco und Granduchessa: Die Träger dieses neuen Ehrenranges, der sogar dem Herzogstitel übergeordnet ist, lassen sich an den Fingern einer Hand abzählen - denn eigentlich wurde dieser Rang vor allem geschaffen, um nötigenfalls der Kaiserin ergebene Hochadlige als Gegengewicht zu den Provinzherrn ernennen zu können.

Durch: die Kaiserin

SO: 19

Die Kaiserlichen Räte

Wie bereits erwähnt, bestehen seit jüngster Zeit Beratungsgremien aus Fachgelehrten und unabhängigen Experten, die der Kaiserin und dem Staatsminister mit ihrer Fachkenntnis zur Seite stehen sollen.

Von der Beamtenschaft des Adlerordens unterscheiden sich die Räte vor allem in zweierlei Hinsicht: Sie haben trotz ihres hohen Ansehens nicht unbedingt große Befehlsgewalt und oft nur wenige direkte Untergebene; zum anderen haben sie reine Ehrenämter inne, für die nur geringe Spesen gezahlt werden: Zwar ist es nicht immer eine finanzielle Katastrophe, Kaiserlicher Rat zu sein, doch die eigentlichen Vorteile bestehen in der Ehre und darin, einen überaus respektablen Titel und freien Zugang zu allerlei Hofveranstaltungen zu haben, was natürlich einen erheblichen Prestigegewinn bedeutet. In mancher Hinsicht ist die Ratswürde mit dem niederen Adel zu vergleichen, und es ist allgemein bekannt, dass nicht wenige hochrangige Räte bereits zur Würdigung ihrer Verdienste in den erblichen Adelsstand erhoben wurden.

Für Sie als Meister bieten die Kaiserlichen Räte nicht nur einen weiteren Machtfaktor im Hintergrund, sondern auch eine gute Möglichkeit, erfahrene und ältere Helden zu Ehren und zugleich behutsam kürzerzueren zu lassen, indem sie sie ganz einfach in den zu ihren Fähigkeiten passenden Rat berufen. Da nur die allerhöchsten Ränge (die Spielerfiguren ohnehin nicht offen stehen) ihre ganze Zeit dem Amt widmen müssen, können derlei geehrte Helden immer noch gelegentlich in Abenteuern mitwirken oder vielleicht gar aufgrund ihrer Stellung an Informationen gelangen, die das ganze Abenteuer erst auslösen.



(Titular-)Rat (SO 11)

Die Inhaber eines solchen Ranges haben keinerlei besondere *Pflichten* - die 'Berufung' zeigt allein, dass sie als fähig und würdig gelten, die Kaiserin zu beraten. Deshalb ist diese Ehre dennoch nicht zu unterschätzen. Der Geehrte erhält einen schmucken Titel und ist unbeschränkt huf-fähig - kein Wunder also, dass im aufstrebenden Bürger-tum die meisten wohlhabenden Kaufherren viel, sehr viel für die Erhebung zum 'Kaiserlichen *Kommerzienrat*' tun würden.

Wirklicher Rat (SO 14)

Hier beginnt bereits die Pflicht: Von Wirklichen Räten wird erwartet, dass sie einen Teil ihrer Zeit (etwa drei Monate pro Jahr) zur Verfügung stellen, um sich den ihnen vorgelegten Fragen zu widmen. Diese befassen sich meist mit einem mehr oder minder komplexen Einzelthe-ma, zu dem der Wirkliche Rat ein Gutachten erstellt.

Inspizierender Rat (SO 16)

Die Inhaber dieses Ranges sind bereits von erheblicher Bedeutung für den Staat: Zwar werden von ihnen auch Stellungnahmen zu theoretischen Fragen erwartet, weit wichtiger ist jedoch, dass sie des öfteren (etwa sechs Mo-nate im Jahr) auf Inspektionsreise geschickt werden, um die vom Gremium verwalteten Einrichtungen zu überprü-fen, die dortigen Beamten zu befragen und allgemein die Verbindung zwischen den Räten am Hofe und den Stellen im Lande aufrechtzuerhalten. Es lässt sich durchaus sa-gen, dass die meisten Ratsgremien ihre Ratschläge ent-scheidend auf den Berichten ihrer Inspizierenden Räte begründen.

Leitender Rat (SO 18)

Im Rahmen ihrer Tätigkeit für die Kaiserin wird ihnen im Rahmen ihres Faches ein Spezialgebiet zugewiesen, das sie leiten und in dem sie die Bestrebungen der nachgeord-neten Räte koordinieren. Diese Arbeit nimmt etwa in jedem Jahr neun Monate in Anspruch, so dass sich nur die wohlhabendsten eine. solche Würde *wirklich* leisten kön-nen; andererseits kann man sicher sein, häufig bei Hofe gesehen zu werden, deutlich an der Politik des Reiches mitzuarbeiten und im Rang durchaus einem Grafen gleichzustehen.

Erster (oder Persönlicher) Rat (SO 19)

Diesen Rang haben die tatsächlichen Vorsitzenden der Kaiserlichen Räte inne - nicht einmal zehn Frauen und Männer, die unter *Führung* des Staatsministers zumindest einmal wöchentlich mit der Kaiserin zusammentreffen und ihr die Meinungen und Ratschläge ihres Gremiums überbringen. Obgleich sie nicht einmal alle adliger Her-kunft sind, kommen sie in Ansehen und Status durchaus den Herzögen des Horasreiches gleich.

Die verschiedenen Ratsgremien des Horasreiches sind im Einzelnen:

Der Kommerzienrat: Zuständig für die Wirtschaft, wird dieses Gremium vor allem mit Frauen und Männern der Praxis besetzt; Vor allem Kaufherren und Bankiers, aber auch Manufacturbesitzer finden sich in den Reihen der Kommerzienräte.

Unter anderem werden hier Steuern, Zölle und deren Hö-he diskutiert, über die Einrichtung neuer Handelsposten beraten, aber auch Maßnahmen zur Förderung der horasi-schen Gewerbebetriebe empfohlen.

Der Justizrat: Formell ist es weniger die aktuelle Ge-setzgebung als vielmehr generelle Aufgaben wie die Ko-difizierung des Bosparanischen Rechtes und seine Anpas-sung an moderne Zeiten, die die Aufmerksamkeit des Justizrates beanspruchen. Doch da diese Bestrebungen um ein einheitliches Gesetzeswerk - das einmal als *Codex Amene* verabschiedet werden soll - auch zur eifrigen Beo-bachtung und Bewertung neuer Gesetze führen, ist der Justizrat inzwischen zu einer Art 'Verfassungsgericht' geworden, dessen Urteil über die Rechtmäßigkeit der Gesetze aufmerksam gehört wird.

Der Defensionsrat: Dieses Gremium berät die Kaiserin in Bezug auf die Reichsverteidigung, wobei taktische Angelegenheiten kaum zur Sprache kommen, sondern mehr die Fragen der großen Strategie erörtert werden: Auch wenn es manchem Offizier nicht gefällt, werden die Fragen der Heeres- und Flottengröße, ihrer Bewaffnung und jeweiligen Aufgaben im Kampf weit eher hier beraten als im Offizierskorps, das eher für die praktische Umset-zung der Vorgaben zuständig ist. Doch da sich der Defen-sionsrat zu einem guten Teil aus Kriegern, ehemaligen Söldnerführern und pensionierten Offizieren zu-sammensetzt, ist genügend Kenntnis des 'wahren Lebens' versammelt, um die Ratschläge und Empfehlungen ver-nünftig und durchführbar zu halten.

Der Akademische Rat: Bildung und Kultur sind die Themen, mit denen sich dieser Rat aus Gelehrten, Ma-giern. Hesindegeweihten und anderen Vertretern des Geisteslebens auseinandersetzt. Unter anderem werden hier Maßnahmen zur Volksbildung erörtert, die Förderung der Akademien und Bühnen beraten und nicht zuletzt eine *Große Encyclopaedie der Horathischen Sprache* erstellt - alles sehr wichtige Auf-gaben, die dem Akademischen Rat erhebliches Ansehen im bildungsbeflissenen Horasreich sichern.

Der Medizinalrat: Fragen der Gesundheits- und Armen-pflege fallen unter die Zuständigkeit dieses Rates, der nicht nur Medici, sondern auch Geweihte und Magier der Vinsalter Akademie umfasst. Obgleich die Volkswohl-fahrt ein ehrenvolles Ziel ist, lässt sich doch nicht bestrei-ten, dass der Etat dieses Rates der kleinste ist.

Nicht zu den Kaiserlichen Räten im offiziellen Sinne zählen zwei weitere Gremien, die dennoch so ähnlich aufgebaut sind, dass sie hier ebenfalls erwähnt werden sollen.

Der Geheime Rat: Ein bewusst mysteriöses Gremium ist der Geheime Rat der Kaiserin. Zwar sind die Namen sei-ner Mitglieder nicht unbedingt geheim, doch ihre allge-meinen und jeweils aktuellen Aufgaben sind es schon - denn sie erhalten



sie in der Regel vom Staatsminister, manche gar von der Kaiserin persönlich. Annähernd bekannt ist nur, dass sich der Geheime Rat mit Problemen beschäftigt, die zu delikat sind, um sie den anderen Stellen und üblichen Dienstwegen anzuvertrauen.

Obgleich es widersinnig erscheint, gibt es offensichtlich sogar Titular-Geheimräte, und man kann nur davon ausgehen, dass damit diejenigen geehrt werden sollen, deren Rat das Horasiat in besonders komplizierten Fällen einholen würde. Als Meister können Sie letzteren Titel verwenden, wenn ein Held für besondere Verdienste um die Kaiserin geehrt und zugleich zum Schweigen über ein delikates Thema verpflichtet werden soll.

Die höheren Ränge des Geheimen Rates hingegen haben bereits soviel mit Geheimdienstarbeit zu tun, dass Sie sie auf gar keinen Fall leichtfertig verleihen, sondern nur dann verwenden sollten, wenn Sie eine an Agenten und Spionen reiche Kampagne führen.

Der Hofrat: Die Fragen der Kaiserlichen Hofhaltung und Repräsentation werden in diesem Gremium beraten - und was so gänzlich läppisch und unpolitisch klingt, ist bei einem Palast mit mehreren großen Adels- und Reichsempfängen und unzähligen 'kleineren' Ereignissen wie Turnieren und Bällen sowie einigen Hundert Bediensteten vom Ersten Koch bis zum Kaiserlichen Falkner eine aufreibende Aufgabe. Zudem ist der Hof stets dort, wo die Monarchin ist, was bedeutet, dass auch die horaskaiserlichen Schlösser vom Hofrat verwaltet werden. Neben den bereits genannten Ratswürden kann der Hofrat auch den offiziellen Titel eines Hoflieferanten an Handwerker und Manufacturbesitzer verleihen, was diesen einen SO von 10 einbringt.

Im Spiel ist der Hofrat geeignet, ansonsten kaum in Frage kommende Heldentypen mit hohen Ehren zu bedenken: Ob ihrer Kunst bekannte Gaukler und Barden finden hier durchaus einen Platz, sofern sie sich auch ein wenig auf die Kunst des Organisierens und Leitens verstehen.

Die ungefähre Bedeutung der Stufe

Nicht nur der gesellschaftliche Rang eines Helden verleiht ihm Ansehen - auch seine Erfahrung im Bestehen von gefährlichen Abenteuern. Deshalb sei hier eine kurze Übersicht präsentiert, welchen Bekanntheitsgrad ein Charakter je nach seiner Stufe hat. (Im deutlichen Unterschied zum Sozialstatus überträgt sich die Stufe allerdings nur sehr mittelbar in Einfluss und gesellschaftliches Prestige, und niemand gewinnt durch seine AP-Zahl einen Anspruch auf hohe Ränge und Funktionen.)

5+ *vielfersprechend.* Der Charakter hat gezeigt, was in ihm steckt. Allmählich werden seine 'Vorgesetzten' auf ihn aufmerksam und merken sich seinen Namen.

7+ *respektabel.* Der Charakter ist ein kompetenter und würdiger Vertreter seines Berufes.

10+ *geachtet.* Der Charakter hat sich in seinem Metier einen Namen gemacht und sein Ratschlag wird gerne angehört.

15+ *berühmt.* Der Charakter ist eine anerkannte Autorität auf seinem Gebiet, seine Kenntnisse und Fähigkeiten sind bekannt, und werden bewundert. Bewunderer, aber auch Rivalen bleiben nicht aus.

18+ *legendär.* Der Charakter ist dermaßen berühmt und mächtig, dass sich mehrere Sagen um ihn gebildet haben und man beginnt, ihm alle möglichen Taten zuzuschreiben. Anonymität und Muße sind nun kostbare Gaben, wenn man sich nicht ganz aus der Welt zurückziehen will.

Die Frage, ob jemand namentlich bekannt ist, lässt sich gut durch eine Probe auf seine Stufe beantworten; *ob er* bereits an seinem Auftreten, Äußeren o.ä. erkannt wird, durch das Würfeln auf die halbe Stufe. 'Kollegen' des Charakters (wer dazugehört, möge der Meister entscheiden) sowie Barden, Geschichtenerzähler etc. dürfen immer gegen die ganze Stufe würfeln. (Die allmählich wachsende Popularität bringt jedoch auch Verantwortung dem eigenen Ruf gegenüber, denn natürlich tratschen (nicht nur) die Horasier gerne über die kleinen Schwächen ihrer Idole.

Ebenso haben auch die Schurken eines Szenarios die Möglichkeit, die Helden zu erkennen. Ein Erfolg kann hier bedeuten, dass sie auch von früheren Begebenheiten (und somit auch) von Schwachpunkten eines oder mehrerer Helden gehört haben - und Schurken sind dafür bekannt, dass sie keine Scheu kennen, solche Stellen auszunutzen.

Die Vergabe von Abenteuerpunkten

Da die Stufe auch ein Maß der Bekanntheit ist, sind auch die AP nicht nur reine Erfahrungspunkte; Sie stehen auch für die kaum in Zahlen auszudrückende Bekanntheitssteigerung durch das Bestehen von Abenteuern, Vollbringen von Heldentaten aber auch für prestigeträchtige Taten. Aus diesem Grund werden Sie in diesem Heft immer wieder Vorschläge finden, mit wie viel AP man ein Verhalten belohnen sollte, das gewiss nicht effektiv, aber überaus stimmungsvoll ist.



Einkommen und Ausgaben

Bislang haben viele DSA-Publikationen direkt oder durch die Blume zu verstehen gegeben, dass ein gesichertes Einkommen oder gar Reichtum bei Helden von Übel ist, da die einstmals eifrigen Abenteurer satt und träge werden und zu viele Probleme mit der Geldbörse statt durch die Darstellung ihrer Rolle lösen.

Ohne diese Meinung nun für generell falsch erklären zu wollen, können wir im Horasreich doch eine andere Perspektive anbieten: Hier sind *der* leere Beutel und der knurrende Magen fürwahr nicht die einzigen (oder auch nur besonders gute) Gründe, um die Recken zur Tat zu treiben. In vieler Hinsicht machen Würde, Seriosität und vor allem guter Stil das Wesen eines Horasiers aus; und wenn ein Held zu lange extrem kurz gehalten wird, werden Geld und andere materielle Belohnungen derart wichtig für ihn, dass er mehr aus Not als aus Neigung zum Söldner wird - und ein weiser Magus oder ein tapferer Cavalliero der Rondra kann kaum guten Stil beweisen, wenn er den Hilfesuchenden nach dem Gold fragen muß, das er für die Mission erwarten kann.

Unserer Meinung nach sind die Schlüsselworte für Abenteurereinleitungen im Horasreich *Neugier*, *Ehrgeiz* und *Abenteuerlust*: Mit einem einflußreichen Auftraggeber oder einem verlockenden Mysterium lassen sich die Helden besser motivieren als mit Talerbeuteln.

Zwar ist es einfacher, die Charaktere über reine Geldnot in ein Abenteuer zu zwingen, doch Ihre Spieler werden es Ihnen danken, wenn Sie statt dessen einen rätselhaften Vorfall präsentieren, der selbst eine gesetzte Handelsherin oder Magistra noch aus dem Haus lockt. Auch die Aussicht auf ein interessantes Erlebnis, für das vielleicht gar eine besondere Ehrung und gesellschaftlicher Aufstieg zu erwarten sind, sind als Motivationen nie zu verachten.

Von unserer Seite aus bestehen daher wenig Bedenken, wenn Sie einen oder alle Helden mit einer festen Einkommensquelle versorgen wollen, die ihm den Weg zu Abenteuern im Geiste Aves' oder Hesindes öffnet; sprich Heldentaten, bei denen er nicht immer um Spesen und Prämien feilschen muß, weil Geld einfach nicht (mehr) so wichtig für ihn ist.

Die Einnahmen

Es wäre nicht allzu klug, wenn wir hier exakte Regelvorgaben für das Einkommen eines Helden böten, doch einige Richtlinien sind angebracht. Dabei sind in erzählerischer Hinsicht drei Arten von Einnahmequellen zu unterscheiden:

Leibrente

Eine Leibrente ist ein regelmäßig (üblicherweise monatlich) ausbezahlter Betrag, für den man theoretisch nichts Spezielles mehr tun muß; denn ein wohlwollender Gönner hat ihn dem Helden versprochen - das können die sorgennden Eltern, ein reicher Onkel oder auch dankbare Kaufherren oder Adlige sein, um nur einige Beispiele zu nennen. Im Horasreich sind Leibrenten recht beliebt, wenn man einem verdienten Freund oder Untergebenen seine Wertschätzung und Dankbarkeit zeigen will; zumal der Gönner weit mehr Kontrolle über den Geldfluss behält, als wenn er ein ertragreiches Gut verschenken würde. Daher zeigen alle Leibrenten folgende Merkmale:

- Das Hauptmerkmal ist, dass vom Begünstigten Loyalität erwartet wird. Von entscheidender Bedeutung ist, dass der Gönner seine Zahlungen sofort einstellen kann und darf wenn sich der Held als undankbar erweist - ein Jungmagus, der die elterlichen Studienzuschüsse regelmäßig versäuft oder verspielt oder seine Eltern beleidigt, wird vermutlich genauso behandelt wie der Begünstigte des Herzogs von Methumis, der im Komplott mit dem Grafen vom Sikram ertappt wird.
- Üblicherweise kann der Wohltäter die Hilfe des 1. Leiden erwarten, wenn man ihn um Unterstützung bei einem Problem bittet - und von der eigenen Mutter bis zur Kaiserin sind alle

Gönner verschnupft, wenn man ihnen erklärt, man hätte gerade etwas Besseres zu tun.

- Meist muß der Begünstigte sich das Geld beim Gönner (bzw. dessen Beauftragten) abholen; allerdings kann natürlich auch vereinbart werden, dass 'im Bankhaus Bosparan zu Arivor zu jedem Monatsersten zehn Dukaten ausgezahlt werden.'
- Kein Gönner wird sich mühen, dem Begünstigten das Geld hinterherzutragen. Vor längeren Reisen oder Questen sollte der Held also Vorkehrungen treffen, dass die Leibrente für ihn abgeholt, aufbewahrt, angelegt oder was auch immer wird.

Am Rande bemerkt: Nicht selten werden auch regelmäßige Schweigegeldzahlungen als Leibrenten deklariert: Auch wenn wir (Praios behüte!) nicht zu ungesetzlichem Tun wie Erpressung aufrufen wollen, wird es doch von Tradition und Genre vollauf gedeckt, wenn ein ertappter Schurke den Helden eine stattliche Rente aussetzt, um einen Skandal zu vermeiden. Dass die so Bedachten allerdings den Bogen nicht mit zusätzlichen Forderungen überspannen sollten (und der Sold für einige Meuchler günstiger wird), steht auf einem anderen Blatt.

Zu Spielbeginn können allein Charaktere *reicher* oder *adliger* Herkunft bereits eine Leibrente (nämlich von den Eltern) beziehen - angebracht ist etwa eine Summe von W6 Dukaten. (Die Höhe sollte einmal, nicht monatlich neu bestimmt werden.) Wenn sie diesen 'unverdienten' Vorteil um der Stimmung willen zulassen, sollte den Helden dafür die oben erwähnten Nachteile ebenfalls deutlich werden.

Entgelt

Entgelt ist jedes Einkommen, das man einem mehr oder minder regelmäßig ausgeübten Beruf verdankt. Das reicht von den Einkünften eines Gauklers oder Streuners über das Honorar eines Leibmedicus oder Hofmagus bis zu den Gewinnen einer Handelsherrin. Ungeachtet dessen, ob der Held sein Gewerbe auf eigene Faust betreibt oder aber einen 'Vorgesetzten' hat, er muß üblicherweise einen guten Teil seiner Zeit für diese Arbeit aufwenden - selbst ein florierendes Handelshaus braucht aufmerksame Führung.

- Das Hauptmerkmal ist daher die Arbeitsleistung des Helden. Der bezahlte Urlaub ist in Aventurien nahezu unbekannt, also muß man seinen Beruf auch ausüben, wenn man dafür Geld sehen will.
- Wer länger als ein paar Tage nicht arbeitet, verliert damit seinen Anspruch auf den monatlichen Verdienst, und wer das unentschuldigt tut bzw. ohne für Vertretung zu sorgen, läuft je nach Art des Berufes erhebliche Gefahr, bei seiner Rückkehr gefeuert oder Bankrott zu sein: So könnte ein Kaufmann feststellen, dass das säumig verlassene Kontor erhebliche Finanzprobleme hat oder was Ihnen als Meister noch so einfällt.
- Es bietet sich an, ein Talent des Helden (am besten eine Berufsfertigkeit) zu wählen, das über den jeweiligen Erfolg innerhalb des Monats Aufschluss gibt: Gerade bei freien Berufen wie dem des Gauklers oder auch des Kaufmanns macht der Grad der Kunstfertigkeit viel aus. Ob Sie nach dem TaW einen festen Monatssatz bestimmen oder jeweils anhand einer Probe entscheiden, wo (innerhalb eines generellen Rahmens) die Einkünfte angesiedelt sind, hängt völlig davon ab, wie viel Details Sie und der Spieler hier wünschen.
- Ein (nicht zu unterschätzender) Vorteil ist auch, dass Helden hier ihr Berufstalent steigern können, ohne völlig aus dem Spiel genommen zu werden: Für jeweils sechs Monate mit Berufspraxis ist ein Steigerungsversuch zulässig. *Um die Spielbarkeit zu erhalten, sollten sie vor allem solche Berufe zulassen, die der Held auch einmal für einige Wochen ruhen lassen oder einem Vertrauten übergeben kann. Schließlich geht es darum, den Recken ein Leben außerhalb der Abenteuer zu geben und nicht, sie von diesen Abenteuern völlig fernzuhalten.

Zu Spielbeginn können eigentlich alle Helden Entgelt beziehen, doch bietet es sich besonders an, es bei Charakteren *armer* oder *mittlerer* Herkunft zur Erklärung zu nutzen, wovon sie bisher gelebt und ihr Startvermögen zusammengespart haben. Als grobe Faustregel mag gelten, dass I Helden der Unterschicht pro TaW ihres Berufstalents zwei Taler, die des Mittelstandes fünf Taler, die der Oberschicht sogar einen Dukaten pro Monat zur Verfügung haben.

Erträge

Als Erträge bezeichnen wir diejenigen Einkünfte, die man ohne nennenswerte Eigenleistung aus dem privaten Besitz bezieht - das reicht von der geerbten Manufactur über



Anteile an einer Handelscompagnie bis zum Landgut 'irgendwo im Drölschen', und auch viele Barone ziehen das Verpassen ihrer Einkünfte bei Hofe dem mühsamen Verwaltungsleben bei weitem vor. Diese Art des Besitzes lässt dem Helden alle Zeit der Welt, macht ihn aber andererseits ganz von der Ehrlichkeit und Kompetenz des Verwalters abhängig.

- Für den Besitzer sind solche Erträge (beinahe) die optimale Geldquelle: Weder werden besondere Loyalität noch Arbeit erwartet. Gerade deshalb sollten Sie als Meister aber auch recht gut und lange überlegen, ehe sie einem Helden derartig sorgenfreies Einkommen zubilligen.
- Anders als Leibrenten und Verdienste kommen Erträge in der Regel nur dann, wenn die Ernte verkauft ist oder die Gewinnausschüttung erfolgt: Also fast immer einmal im Jahr, und zwar üblicherweise im Boronmond, wenn Korn und Wein eingebracht sind und der beginnende Winter die meisten Handelsfahrten zu erschweren beginnt. Das bringt natürlich mit sich, dass man zu den Festlichkeiten im Hesindemond gut bei Kasse ist und andererseits häufig im Frühsommer erhebliche Geldprobleme hat: So mancher Erbe pflegt seine letzten Dukaten bei den Rahjafeiern durchzubringen und dann bis Boron auf Pump zu leben.
- Wer einen Besitz der Aufsicht eines anderen überlässt, tut es wie die Mehrheit des Adels, er sollte aber schon alle ein, zwei Jahre durch eine Krise dazu animiert werden, sich um die auf einmal nicht mehr so rege sprudelnde Einkommensquelle zu kümmern.

Neue Helden sollten keine derartigen Erträge genießen.



Mischformen

Die oben genannten Exempel sind wirklich nur Beispiele, denn grundsätzlich kann es unzählige Zwischenformen geben: Es besteht ebenso Landbesitz, den die Besitzerin selbst als 'Mustergut' führt, wie auch Handelshäuser, deren Leitung der Erbe irgendwelchen treuen Secretären übertragen hat oder Hofämter, die so frei von Pflichten sind, dass sie eher als Rentenstellen gelten können*; während andererseits manche Leibrentenempfänger so oft von ihren Gönnern zu Diensten 'gebeten'

werden, dass es schon ein regelrechter Beruf geworden ist - Ihrer Phantasie sind keine Grenzen gesetzt. Wichtig ist nur, dass Sie als Meister sich immer im Klaren sind, welche Kategorie tatsächlich zutrifft, um zu wissen, was vom Helden erwartet wird.

*Der korrekte Bosparano-Begriff für eine solche Ehrenstellung ohne echte Arbeit ist übrigens *Sinecure*.

Die Ausgaben: Lebensstile

Ein gutes und gesichertes Einkommen ist etwas Schönes - doch es wäre zu viel des Guten, wenn der Held den ganzen Talerfluss nun auch horten und verstecken könnte. Stattdessen *muß* er auch einiges in seinen *Lebensstil* stecken, der zudem seinem gesellschaftlichen Rang einigermaßen angemessen sein sollte. (Ausdrücklich *nicht* in diesen Summen enthalten sind die *Ausgaben* für Waffen, Rüstungen, Bestechungsgelder, alchimistische Zutaten und andere abenteuerrelevante Spezialausrüstung.)

Den verschiedenen Ständen und Schichten des Horasreichs kann man durchaus auch entsprechende Lebensweisen zuordnen - und wenn sie auf das leidige Abstreichen einzelner Heller beim Tavernenbesuch verzichten wollen, bietet es sich sehr an, zur Vereinfachung ebenso wie zur Veranschaulichung alle Helden einen Lebensstil wählen zu lassen, dessen Kosten sie einfach monatlich (im Voraus!) entrichten. Kommt es bei *kurzen* Ausflügen zu Veränderungen im Lebensstil, fällt das nicht weiter ins Gewicht - monatelange Expeditionen, Besuchsreisen etc. hingegen sollten selbstverständlich als veränderte Lebensweise berücksichtigt werden.

Ebenso mag es vorkommen, dass einzelne Helden in einem oder zwei Aspekten von einem vorgeschlagenen Lebensstil abweichen: In diesem Fall sollten Spieler und Meister gemeinsam festlegen, inwiefern sich die monatlichen Kosten ändern. (Beachten Sie aber bitte, dass die angegebenen Kosten tatsächlich eher *Mindestwerte* sind und die Senkung der Kosten nur in Ausnahmefällen gewährt werden sollte - die Erhöhung durch besonderen Luxus in einzelnen Gebieten ist hingegen einfach *möglich*.)

Elend (Vagabund, SO 1-3): ab 15 Silbertaler/Monat

Wohnung: Scheune oder Schlafsaal; *Nahrung*: pro Tag einmal Brot oder Grütze, dazu Wasser oder Sauerbier; *Kleidung*: ein Satz zerlumpter Kleider; *Körperpflege*: gelegentlich ein Bad im Fluss; Vergnügen, was man selbst machen kann; *Reisen*: zu Fuß oder mit Karren

Karg (Unterschicht, SO 4-6): ab 60 Silbertaler/Monat

Wohnung: Hütte, Kammer oder Absteigt; *Nahrung*: pro Tag zweimal Brot oder Grütze, einmal Eintopf oder Gemüse; dazu Dünnbier. Seemost oder einfacher Wein; *Kleidung*: ein geflickter Satz Kleidung aus grober Leinwand, eventuell ein 'guter Anzug für Hochzeiten und Begräbnisse (auch das eigene);

Körperpflege: praiostags ein Bad im Zuber, Haarschnitt mit der Tuschschere; Vergnügen: praiostags ein Besuch im Wirtshaus; *Reisen*: zu Fuß, per Karren oder mit Maultier, Übernachtung im Schlafsaal

Annehmbar (Mittelstand, SO 7-9): ab 150 Silbertaler/Monat

Wohnung: Mietwohnung oder -häuschen mit bis zu vier Zimmern; *Nahrung*: pro Tag zweimal Brot oder Grütze, einmal Fleisch mit Gemüse; dazu Seemost oder besserer Wein; *Kleidung*: zwei Sätze Alltagskleidung (für Sommer und Winter) aus grobem Leinen, ein Praiostagsanzug aus Feinleinen oder Wolltuch; *Körperpflege*: tägliche Rasur, praiostags ein Besuch im Badehaus; Vergnügen: wöchentlicher Abstecher ins Wirtshaus, monatlicher Gildenstammtisch, monatlicher Besuch beim Imman, im Schauspiel- oder im Freudenhaus; *Reisen*: zu Fuß oder Postkutsche, Übernachtung im Mehrbettzimmer

Reichlich (Oberschicht, SO 10-12): ab 600 Silbertaler/Monat

Wohnung: eigenes (Land-)Haus oder große Wohnung; *Nahrung*: pro Tag dreimal Fleisch oder Fisch, dazu passende Weint; *Kleidung*: zwei bis drei gute 'Geschäftsanzüge' aus Leinen, ein Satz Festkleidung für Bälle etc.; *Körperpflege*: tägliches Bad samt Rasur (daheim oder im Badehaus) monatlicher Besuch beim Haarkünstler; Vergnügen: abendlicher Logenbesuch, wöchentlicher Besuch im Theater oder Nobelbordell, monatliche Visite im Rahjatempel; *Reisen*: Mietkutsche oder -droschke, Übernachtung im Einzelzimmer

Üppig (Landadel, SO 13-15): ab 1.500 Silbertaler/Monat

Wohnung: Landhaus oder Villa; *Nahrung*: zweimal täglich Fleisch oder Fisch, einmal eine besondere Delikatesse, dazu passende Weine; *Kleidung*: ein Dutzend gute Anzüge, ein oder zwei höfische Kostüme aus Seide oder Brokat, ein echter Spitzenkragen; *Körperpflege*: täglich Bad und Rasur mit wohlriechenden Ölen, wöchentlicher Besuch beim Haarkünstler, Vergnügen: mehrmals die Woche zur Loge, zum Schauspiel, Konzert oder zur Jagd, eigener Gesellschafter/Mätresse; *Reisen*: eigene Kutsche und eigenes Vollblut, Übernachtung im Doppelzimmer

Luxuriös (Hochadel ab Baron, SO 16+):

ab 6.000 Silbertaler und mehr pro Monat
Wohnung: Burg oder Palast, eine weitere Villa; *Nahrung*: pro Tag drei bis fünfmal Delikatessen, dazu Bosparanjer, *Kleidung*: diverse Kostüme



für alle Anlässe, aus Seide, Taft, Brokat. Spitzen, Purpurtuch etc, oft auch Turnierrüstung; *Körperpflege*: eigenes Badegemach samt Leibbarbier und persönlichem Haarkünstler, Belhankaner Duftwässerchen etc.; Vergnügen: Mätresse/Gesellschafter Hofkomödiant, Hofmusikus, einmal im Monat ein Ball; Reisen: eigene Prunkkarosse, eigener Fluss oder Küstensegler, einige Vollblüter und zur Schau ein Streitross, Übernachtung in Zimmerflucht einer Luxusherberge

Pflicht zu standesgemäßem Leben

In der horasischen Öffentlichkeit wird erwartet, dass jedermann ein standesgemäßes Leben führt - also den Lebensstil wählt, der seinem gesellschaftlichen Rang (Sozialstatus) entspricht. Für Abweichungen gelten folgende Richtlinien:

- Wer um einen Stand besser lebt als zu erwarten, erregt Aufmerksamkeit - und zwar im prunkliebenden Horasreich eher positives Interesse: Er oder sie 'versteht zu leben', 'hat es reichlich' und wie man so sagt. Wer hingegen einen Grad unter seinen Verhältnissen lebt, der fällt eher negativ auf und gilt rasch als Geizhals oder Eigenbrötler.
- Wessen Lebensstil um zwei Grade vom Üblichen abweicht (egal ob zum besseren oder schlechteren), der ist hingegen verdächtig - man beginnt, von eklatanter geschäftlicher Unfähigkeit oder von dunklen, vermutlich illegalen Geldquellen zu munkeln,
- Mit einer Abweichung von drei oder mehr Graden macht man sich schlichtweg unmöglich: Wenn etwa ein Signor das karge Leben eines Bauern führt, verliert er bei Standesgenossen und Untergebenen nahezu sämtlichen Respekt.

Welche Auswirkungen diese guten oder schlechten Meinungen konkret haben, möge der Spielleiter festlegen (je nach Situation ist sogar der Verlust einiger SO-Punkte durchaus angebracht), doch sollten es die Helden durchaus spüren, wenn sie (zu) geizig oder protzig auftreten. Selbstverständlich ist nicht jeder Adelsmann in der Lage, sich einen angemessenen Lebensstil aus eigenem Einkommen zu leisten - hier treten nun die diversen Banken und Geldverleiher auf den Plan, in deren Schuld schon so mancher Adlige steht.

Schulden und Darlehen

Als Faustregel lässt sich sagen, dass jeder Charakter mit SO 7 oder höher einen Kredit von (SO mal SO) Dukaten aufnehmen kann, bei Wucherern auch das 2W6-fache. Anerkannte Bankhäuser nehmen meistens W6+7 Prozent Zinsen im Jahr, die erwähnten Kreditgule selbigen Zinssatz auch gerne im Monat.

Ebenso muß man bei Bankschulden im Regelfall vor allem mit einer Gerichtsklage rechnen, 'Wucherer hingegen schicken schon einmal gerne Raufbolde und Schlagetots aus, Helden untereinander können sich zu beliebigen Bedingungen Geld leihen, allerdings nehmen Leute von Ehre keine Zinsen von einem Freund.

Verkauf von ertragreichem Besitz

Eines der Merkmale von *Erträgen* ist, dass sie nur die Spitze des Eisberges darstellen: Irgendwo gibt es auch noch den eigentlichen Besitz, der diese Summen abwirft.

Als Faustregel lässt sich sagen, dass dieser Besitz etwa das Zwölfwache des *jährlichen* Ertrages wert ist (2W6+5-fach, wenn sie dem Zufall eine Rolle zuweisen wollen). Denken Sie daran: Je geringer dieses Vielfache ist, desto größer sind die relativen Erträge und umso begehrt dürfte der Besitz sein.

Wenn ein Held irgendwann einmal diese Besitztümer zu Geld machen will, dauert es etwa ein Vierteljahr (W6 Monate). Geht es hingegen um das schnelle Flüssigmachen der Reserven (in W6 Tagen), lässt sich natürlich deutlich weniger erzielen, da weder verschiedene Angebote eingeholt werden können noch gefeilscht werden kann - die Käufer sind einfach in einer besseren Position und zahlen nur das W6+1-fache.

Inwieweit einzelne Teile des Besitzes verkauft werden können (ein Teil der Actien, einige Felder des Landgutes, ein Speichergebäude etc.) muß der Meister nach gesundem Menschenverstand entscheiden.

Reichtum und Verfügbarkeit

Es gibt die begründete Sorge, dass sich wohlhabende Helden mit den besten Waffen, Rüstungen und Artefakten eindecken. Nun, zum einen steht dem (hoffentlich) ein gewisser Sinn für die Darstellung eines Charakters entgegen, zum anderen gibt es selbst im fortschrittlichen Horasreich die Frage der Verfügbarkeit: Kein Held wird jemals das Geld haben, innerhalb eines Tages an drei Schivonen zu kommen, und das 'Guldene Schwert Sphärenspalter' ist immer noch etwas, was im Rahmen einer aufwendigen Queste entdeckt werden muß.

Ein Held, der in einer solchen Lage lieber angeworbene Abenteurer ausschickt, hat den langen Weg zum Auftraggeber in Meisterhand erfolgreich zurückgelegt. (Und das ist ohne Spott gemeint: Für nichtwenige Charaktere mag es eine wünschenswerte Entwicklung sein, wenn sie sich derart zur Ruhe setzen, die Alltagsgeschäfte den Jüngeren überlassen und nur hin und wieder für staats- oder welter-schütternde hochstufige Abenteuer reaktiviert werden.)

Wenn Sie einmal partout nicht wollen, dass ein Held ein bestimmtes Ausrüstungsstück bekommt, ist es einfach nicht verfügbar. Notfalls müssen sie eine Begründung improvisieren (der Meisterschmied ist verschwunden/sein Lager ausgeräumt etc.) und damit rechnen, dass die Helden bald auf dieses Mysterium zurückkommen wollen. Ob bestimmte Ausrüstungsstücke verfügbar sind, können Sie sich auch anhand solcher Details wie dem Kaufpreis oder dem Herstellungsland überlegen - ein Gegenstand für 1.000 Dukaten liegt nicht einfach so 'auf Lager', sondern wird in wochen- oder monatelanger Handarbeit angefertigt, während auch preiswertere Objekte schlicht und ergreifend deswegen nicht vorhanden sind, weil sie (ebenefalls auf Bestellung) aus dem fernen Bornland, aus den Kolonien oder gar dem fernen Gildenland herbeigeschafft werden müssen.



Die Ausgaben: Investitionen

Falls Helden tatsächlich einmal zuviel Geld haben, sollten Sie sie als Meister freundlich, aber bestimmt dazu animieren, es nicht zu horten, sondern in gewinnbringende Projekte zu stecken - eine Fülle von Abenteueransätzen wird sich ergeben.

Handelsunternehmen

Die Risiken des Fernhandels sind groß - manchmal so groß, dass einige Tage Unglück, ein einziger Fehler oder gar die Laune der Götter einen gestandenen Kaufmann um Haus und Hof bringen und ruinieren können.

Obwohl die Horasier das Glücksspiel lieben, streben doch viele Händler danach, die Gefahren einigermaßen zu verringern: Ein guter Weg dazu sind Handelscompagnien, die man mit anderen Kaufherren gemeinsam gründet - auf diese Weise werden zwar die Gewinne, doch auch die Gefahren geteilt.

Während es nun in früherer Zeit so war, dass jeder Kompagnon unweigerlich sein gesamtes Vermögen einbrachte, kann heute jeder selber den Betrag bestimmen, mit dem er Teilhaber wird. Dazu ist es notwendig, dass die Gründer festlegen (und von einem Notarius bestätigen lassen), wie groß das Kapital ihres Unternehmens ist und wer davon wie viel eingebracht hat, sei es als bares Geld, als Rohstoffe oder gar Hilfsmittel wie Geräte, Fuhrwerke oder Schiffe.

Zu Beginn des Winters - also im Boronmond - werden dann die Gewinne und Verluste des letzten Jahres kalkuliert und alle Teilhaber erhalten pro investiertem Dukaten einen bestimmten Gewinnanteil. Dabei ist natürlich zu beachten, dass keine gut geführte Compagnie den gesamten Gewinn sogleich an die Teilhaber ausschüttet, denn dann wäre ja kein Geld für weiteres Wachstum im nächsten Jahr da. So lässt sich sagen, dass umso mehr Geld für die Compagnie als ganzes reserviert bleibt, je größer sie ist und je mehr Teilhaber es gibt.

Selbstverständlich mag es auch vorkommen, dass eine schlecht geführte oder einfach vom Pech verfolgte Compagnie zusammenbricht - dann sind zwar die Einlagen und Anteile verloren, doch anders als früher müssen die Teilhaber nicht mit ihrem sonstigen Vermögen haften.

Anteilsscheine

In wirklich großen Compagnien mit enormem Geldbedarf (und dazu zählen die allermeisten Fern- oder gar Guldland-Handelsgesellschaften) gibt es nur einige namentlich festgelegte Teilhaber, während die große Mehrheit des nötigen Geldes über Anteilsscheine oder Actien hereinkommt: Manchmal recht kunstvolle Pergamente, manchmal nur bedrucktes Papier, sagen sie in jedem Fall aus, dass der namentlich nicht genannte Inhaber einen Anteil von einem Dukaten (oder einem Vielfachen davon) am gesamten Geschäftsvermögen der Compagnie besitzt.

Das besondere ist nun, dass die Scheine selbst zu einem begehrten Handelsobjekt geworden sind und für einige das Vielfache des genannten Wertes gezahlt wird, da jeder Käufer hofft, dass die einmaligen oder langfristigen Erträge höher sind als der bezahlte Preis. (Für einen 1-Dukaten-Anteilsschein von 'Hesindiane Dallenthins Guldlandexpedition' - einem offensichtlichen Betrug - wurde kurz vor dem großen Zusammenbruch 50 Dukaten und mehr bezahlt.)

Risiko

Wie sicher oder gefährdet eine Investition ist, wissen letzten Endes nur Sie - die Helden können allenfalls schätzen und/ oder sich gut beraten lassen. Sie allerdings sollten jedem Projekt seine Risikoklasse zuweisen, die sowohl über die Sicherheit wie auch Einträglichkeit der Investition entscheidet.

Klasse	Scheitern (W20)	Ertrag (pro D) bei Erfolg
sehr sicher	20	2 Heller
sicher	18-20	5 Heller
recht sicher	15-20	1 Taler
fragwürdig	11-20	5 Taler
unsicher	6-20	W6 Dukaten
tolllünn	2-20	W6 mal W6 Dukaten

Investitionen im Spiel

Hauptsächlich ist es natürlich interessant, die Helden auf die Spur eines überraschenderweise verlustreichen Unternehmens zu setzen, doch kann es auch reizvoll sein, wenn die Helden erst einmal nähere Informationen über das Risiko eines Projektes einholen wollen oder sollen.

Die Ausgaben: Festlichkeiten

Empfänge und Gelage sind das Lebenselixier der horasischen Gesellschaft: Hier trifft 'man' sich und hört ebenso viel wichtige Dinge wie belangloses Geplauder. Zuerst einmal muß eine Liste der einzuladenden Gäste erstellt werden, was bereits einigen Aufwand an Überlegung kosten kann, um keine Etikettefehler zu begehen. Die schriftlichen Einladungen sind danach den Gästen durch Boten zu überbringen.

Die Eingeladenen wiederum haben die Pflicht, schriftlich zu oder abzusagen, also auf jeden Fall zu reagieren.

Die Einladung eines Horasiers von niederem Stand einfach zu ignorieren, ist unhöflich - gegenüber Gleich- oder Höhergestellten ist es eine versteckte Beleidigung.

Bei der Einladung sollte zugleich erklärt werden, welche Art von Fest gegeben wird, um die Gäste weder zu schlicht noch zu üppig gewandet erscheinen zu lassen: Ein *zwangloses Beisammensein* ist natürlich keineswegs ohne gesellschaftliche Regeln, doch werden weder bestimmte Kleidung erwartet noch besondere Bewirtung außer einem 'Imbiss und Erfrischungen'



verheißen. In der Regel werden nicht mehr als zwanzig Gäste geladen. Die meisten Feiern haben eine gewisse Zeremonie, sind aber nicht allzu steif: Es wird getanzt, ein Musicus führt seine Kunst vor oder es wird gespielt.

Empfänge dagegen sind die formellste Form der Festlichkeit: Korrekte Kleidung und Frisur ist ein Muss, ebenso eine ausgeklügelte Sitzordnung mit einer Liste, wer wann mit wem tanzt. Sie werden vor allem zur Würdigung besonderer Ereignisse wie Hochzeiten, Geburten etc. gegeben. Je nach dem Stand des Gastgebers erwarten die Gäste eine mehr oder minder reiche Bewirtung, so dass wir eine kurze Beschreibung samt der anfallenden Kosten geben wollen. Zwanglose Veranstaltungen dürfen eine Klasse tiefer, Empfänge sollten eine Klasse besser angeordnet sein:

Elend: Pro Gast und Tag 1 Heller. Für jeden Gast ist ein Maß DünnBier und vielleicht ein Schluck Branntwein da. Man sitzt beisammen, schlürft bedächtig sein Bier und redet von besseren Zeiten.

Karg (Unterschicht): Pro Gast und Tag ab 4 Heller, Es gibt Bier und Most, gegen den Hunger stehen Brot, Käse und Hartwurst bereit, ein Beutel Kautabak geht herum und mit zunehmender Heiterkeit beginnen die Gäste 711 singen ...

Annehmbar (Mittelschicht): Pro Gast und Tag ab 1 Silbertaler. Der Gastgeber hat auf eine gutbürgerlich-sättigende Tafel mit einem Braten und viel Klößen, Nudeln und Gemüse geachtet, Bier und Wein sind ausreichend da, und es werden Pfeifenknaster und preiswerte Zigarren gereicht. Für ein, zwei Stunden macht ein fahrender Spielmann Tanzmusik.

Reichlich (Oberschicht): Pro Gast und Tag ab 4 Silbertaler. Gute Küche mit Fleischsuppen, Braten, Geflügel und kalten Platten, dazu Seemost und guter Wein. Die gute Zigarre, der aromatisierte Pfeifentabak und der Schwenker Weinbrand nach dem Mahl fehlen ebenfalls nicht. Zusätzlich wurde eine Gruppe Musici angeworben, die den Abend mit Tafel- und Tanzmusik begleiten.

Üppig (Landadel): Pro Gast und Tag ab 10 Silbertaler. Die Speisenfolge von Suppe, Fleisch- und Fischgerichten ist sorgsam ausgeklügelt, neben Rosenwein wird auch Schaumwein gereicht und nach seiner Ansprache lässt der Gastgeber sogar echten Bosparanjer servieren - genauso, wie eine Auswahl erlesener Zigarren und Tabake angeboten wird. Für Unterhaltung sorgen einige Gaukler und vielleicht eine Musikkapelle.

Luxuriös (Hochadel): Pro Gast und Tag ab 40- Silbertaler. Es gibt ein Galadiner oder mehrere Büffets mit Aranischer Austernsuppe, Bornländischem Kartoffelaufbau; Koschammenungenparfait, Purpur- und geeisten tropischen Früchten in Sahne (o.ä.), dazu fließen Bosparanjer und Valposella, die gerade beliebteste Tabaksorte wird offeriert, dazu 'für Kenner' echter Mohacca und vielleicht Ilmenblatt, Ein Orchester aus der großen Stadt spielt auf und eine Sharisad führt ihre Kunst vor ...

Festlichkeiten im Spiel

Der erzählerische Nutzen von zwanglosen Treffen, Bällen und Empfängen ist enorm: Die Helden können gepflegt parlieren und neue Kontakte schließen, diesem Herren angenehm auffallen und jene Dame ungewollt kränken; sie können ihre gesellschaftliche Gewandtheit demonstrieren, mit dem anderen Geschlecht kokettieren und - mit wachsender Bekanntheit - im Mittelpunkt des Interesses stehen.

Bälle eignen sich als Auftakt eines Abenteuers, wenn jemand einen neuen oder alten Bekannten um einen Gefallen bittet (welcher Herr von Stand lässt sich schon in einer Schänke von einem Fremden anheuern?), aber auch zum befriedigenden Ausklang eines Szenarios (wenn der Auftraggeber zur Feier eines gelungenen Geschäftsabschlusses einlädt) oder gar als Höhepunkt.

Vielleicht sind die Helden aber auch noch eher unbekannt und sollen die Gäste vor einem geschickten Trickdieb schützen oder einen Spion oder eine ungetreue Mätresse beobachten? Auch das sind gute Gründe, sie einmal auf ein prächtiges Fest der Etikette und Galanterie zu bitten.

Reiche Helden im Ausland

So mancher Spielleiter mag nun bereits denken, dass es sich für das 'Horasische' Genre zwar anbietet, den Helden ein regelmäßiges Einkommen zu gewähren - doch was ist mit dem (nicht einmal seltenen) Fall, dass sich ein Held auf längere Zeit in andere Regionen begibt? Kann und wird er dann nicht mit seinem Geld das mittelalterliche Weiden oder Bornland völlig durcheinanderbringen?

Es ist sehr einfach, dies zu verbinden. Denn wie bei der Leibrente bereits angedeutet, gibt es in Aventurien nun einmal kein funktionierendes Informationssystem, über das sich Kontostände in kurzer Zeit über Meilen hinweg abfragen ließen, und nur mit der Versicherung, dass man in Arivor monatlich einen

Horasdor des Barons von Terubis erhält, kann man sich in Norburg wahrlich wenig kaufen.

Also sind die Helden weiterhin gezwungen, ihr Geld als Barschaft (die im Übrigen so leicht gestohlen werden kann wie eh und je) oder als Schuldscheine (Papiergeld) größerer Bankhäuser mitzunehmen.

Letzteres wird in den abgelegeneren Regionen Aventuriens allenfalls von Fernhändlern akzeptiert, d.h. gegen gewaltige Provisionen umgetauscht - und wenn man in ganz Weiden allenfalls „Trallop“ Gorge Kolenbrander vom Wert seines 20 Dukaten-Scheines überzeugen kann, ist es mit dem 'Scheckbuchzücken' auch nicht mehr weit her.



Karrieren

Unter diesem Begriff seien all jene Berufe und Berufungen zusammengefasst, bei denen die Zuversicht gerechtfertigt ist, im Laufe der Zeit bei guter Pflichterfüllung aufzusteigen und dadurch besondere gesellschaftliche Ehren zu erlangen: In diesem Sinne seien hier *Heer und Flotte*, die *Horasbeamtenschaft vom Goldenen Adler* und die *Horasritter* erwähnt, in gewissem Maße trifft das Gesagte auch auf *Logenämter*, *kirchliche Würden* und *akademische Funktionen* zu.

Grundsätzlich sei gesagt, dass ein fester Beruf und die damit verbundenen Bindungen tatsächlich in manchen Gegenden Aventuriens das absolute Ende einer Abenteuerlaufbahn sind. Nicht so im Horasreich: Hier spielen sich ohnehin die meisten Abenteuer in oder unweit der Zivilisation ab, und eine gefestigte Stellung mit vielerlei gesellschaftlichen und beruflichen Kontakten kann das Spiel sogar noch bereichern.

Beförderung

Was die Karrieren prinzipiell von allen anderen Aufstiegsmöglichkeiten unterscheidet, ist die einigermaßen begründete Hoffnung auf Beförderungen. Tatsächlich sind solche Aufstiegsmöglichkeiten gar nicht derartig selten, und sofern der Held bislang seine Pflichten getreulich

erfüllt hat (ein Urteil, das nur der Meister fällen kann), darf er auch hoffen. Der Mechanismus dafür ist recht einfach: Jeweils zum Ende eines Jahres wird vom Meister mit dem W20 gewürfelt, ob im nächsthöheren Rang eine Stelle verfügbar ist (etwa durch die Beförderung, die Pensionierung oder den Tod eines Vorgesetzten), die der Held dann ausfüllen könnte. Zu diesem Zweck ist den einzelnen Rängen jeweils ein zu überragender Wert zugeordnet.

Ob der Held dann tatsächlich befördert wird, hängt üblicherweise von einer Probe auf die Stufe ab, die zeigt, ob er erfahren und berühmt genug ist. Falls die Probe misslingt, wurde ein anderer dem enttäuschten Helden vorgezogen, bei einem Erfolg kann er bald stolz eine Uniform mit neuen Abzeichen anlegen. (Eventuelle Sonderregelungen werden jeweils genannt.)

Unabhängig vom Ergebnis bietet sich sehr an, den ganzen Vorgang in eine kurze (oder längere) Erzählsequenz über die Intrigen und Gerüchte rund um die Besetzung des Postens zu hüllen, statt nur einfach Würfel zu rollen - und auch hier gilt natürlich, dass diese Prozedur nur dann angewandt werden sollte, wenn Sie als Meister keine feste Meinung dazu haben, ob der Held befördert werden soll oder nicht; denn was Sie für die Ereignisse in Ihrer Kampagne planen, geht immer noch über jeden Würfelwurf.

Optionale Regel: Karriere vor Spielbeginn

Mitunter mag es ratsam oder verlockend sein, Charaktere zu entwerfen, die schon ein wenig älter sind und mehr von der Welt gesehen haben - und hier bietet sich eine frühzeitige Karriere an:

Sie werden feststellen, dass im Horasreich fast alle derartigen Laufbahnen die Verpflichtung zu jeweils fünfjährigen Dienstperioden kennen, und diese seien deshalb hier zugrunde gelegt. Als Grundregel gilt, dass ein Held in einer (offensichtlich recht ereignislosen) Dienstperiode 100 AP erwirbt - eigentlich recht wenig, und das ist wohl auch de- Grund, warum er sich dann nach etwas Abenteuerlicherem umschaute.

Dazu kommt allerdings auch ein gewisses Risiko: Für jede Dienstperiode, die ein Held direkt bei seiner Erschaffung ableistet, wird einmal mit dem W20 gewürfelt - fällt eine 20, dann kam es zu einem größeren Unglück (gerade beim Militär keine Seltenheit) und er verliert nach Entscheidung des Spielers permanent entweder einen Punkt von einer Guten Eigenschaft oder W6 Lebenspunkte. Dieses Unglück ist dann auch Anlass für die vorzeitige Ausmusterung, so dass die Karriere in diesem Sektor vorläufig beendet wurde. (Ob er nach einiger Zeit eine Rückkehr

zulassen will, oder ob der Held eine Karriere in einem anderen Gebiet versuchen darf, sei jedem Meister anheimgestellt.)

Ebenso muß der Meister entscheiden, welche Ränge und Würden durch diese Prozedur zu erreichen sind. Wir raten sehr dazu, etwa beim Militär gewöhnliche Rekruten allenfalls bis zu Korporalen, vornehme Ensignios nur bis zu Leutnanten aufsteigen zu lassen, um nicht den Reiz einer Schritt für Schritt ausgespielten Karriere zu verringern. (Falls Sie allerdings weniger Interesse an der - allmählichen Reifung der Helden haben, können Sie auf diese Weise auch pensionierte Kolonellos erzeugen, die nun erst im Ruhestand zu kühnen Taten aufbrechen.)

Auf jeden Fall geben die in den vor dem Spiel abgeleisteten Dienstperioden angesammelten Abenteuerpunkte an, welche Stufe der Held erreicht hat; Sie können die Lebenspunkte, Talent- und Eigenschaftswerte nun entsprechend anpassen. Auch hier gilt, dass weniger mehr ist, und dass das Erreichen der 5. Stufe eigentlich nur besagten pensionierten Kolonellos zusteht - beachten Sie dann allerdings auch die Regeln zu fortgeschrittenem Alter aus der Box Mit Mantel, Schwert und Zauberstab.



Aufstieg in Heer und Flotte des Horasreiches

Das Militär des Horasreiches besitzt einige Ränge mehr als das Mittelreich, und anders als dort ist mit einem Rang auch nicht unbedingt ein bestimmtes Kommando verbunden, denn gerade in größeren Verbänden gibt es zahlreiche Frauen und Männer mit wichtigen Sonderaufgaben, die auch einen angemessenen Rang haben, ohne gleich eine bestimmte Zahl von Leuten zu befehligen.

Für Sie als Meister heißt das vor allem, dass sie durchaus militärische Charaktere von Zeit zu Zeit für besondere Verdienste mit Beförderungen belohnen können, ohne sich Sorgen zu machen, dass der Kapitansrang automatisch 50 gehorsame Untergebene mit sich brächte.

Generell empfehlen wir, einem Helden keine Armee-Einheit zu unterstellen, sofern nicht völlig klar ist, dass er sie bei seinen (nicht-militärischen) Abenteuern in der Garnison lässt, wo sie hingehört.

Im Verlauf eines Abenteuers mag es aber vorkommen, dass ein 'Kapitän im Sondereinsatz' auf militärische Ressourcen zurückgreifen will. Am besten ist es dann, sie präsentieren ein gleich- oder höherrangiges Gegenüber, das erst einmal von der Wichtigkeit des Anliegens überzeugt werden muß. Daneben ist es natürlich auch möglich und im Reglement ausdrücklich erlaubt, dass ein Offizier bei 'dringenden Vorkommnissen' einen Niederrangigen seinem Kommando unterstellt und die gewünschten Befehle gibt - doch das Reglement schreibt auch vor, dass ein derartiger Übergriff auf jeden Fall danach von einem Militärrichter untersucht wird...

Vor allem aber ist (außer auf Feldzügen) das militärische Leben von Müßiggang, ja fast Langeweile geprägt. Sie können also jederzeit dem Offizier-Helden für ein Abenteuer 'freigeben', ohne die Armee unglaublich zu machen - wenn aber ein Abenteuer innerhalb des Heeres oder ein Sonderauftrag den Helden ruft, muß er halt gehorchen.

Übrigens: Nicht nur Krieger und Söldner haben Aussichten, etwas zu werden; Der wäre kein rechter horasischer Medicus, der sich nicht gerne mit schmucker Uniform gewand und als *Majormedicus des III. Kaiserlichen Elitegarderegimentes* vorstellen ließe, und so mancher Barde wäre gerne *Kapitan-Kapellmeister der II. Methumischen Garde*.

Außerordentliche Beförderungen

Zur Belohnung außerordentlicher Heldentaten bei der Erfüllung eines Befehls gibt es nicht nur Ehrenzeichen, sondern auch die Möglichkeit einer vorzeitigen Beförderung, doch die Betonung liegt auf außerordentlich - es muß schon weit mehr erreicht worden sein, als der Befehl eigentlich erreichen sollte. Wer wiederum gewohnheitsmäßig den Wortlaut seiner Befehle eher ignoriert oder 'übererfüllt', ist auf dem besten Wege vor ein Militärgericht.

Mehr zur Armee des Horasreiches finden Sie in **Das Reich des Horas** auf S. 41f. und im vorliegenden Band auf S. 40ff.

Die Mannschaften

Sie sind für die harten und dreckigen Arbeiten in der Garnison und im Krieg zum Sterben für das Vaterland da. Um hier angenommen zu werden, braucht man keinerlei Befähigung - nahezu alle Soldaten entstammen den unteren Schichten, können nur dürftig schreiben und lesen und haben nur selten eine Schule besucht

Rekrut/-in: Diesen niedrigsten Rang behält ein Armee-Mitglied nur begrenzte Zeit: Nach zwölf Monaten Waffendienst - während der eigentlich kein Urlaub gewährt werden darf - rückt der Rekrut automatisch zum Soldaten auf und muß etwas weniger Drill ertragen. Sofern der Held keine akademische Ausbildung besitzt, ist der Rekrutenrang unvermeidlich der Anfang, wem er der Armee beitreten will. Der Monatssold liegt in Garderegimentern bei 30, sonst bei monatlich 20 Silbertalern.

SO: 4

Soldat/-in: Der unterste Rang, den jemand dauerhaft innehaben kann. Soldaten bilden das Rückgrat jeder Einheit und stellen die absolute Mehrheit aller Armee-Mitglieder, dennoch (oder daher) genießen sie kaum Respekt: Die Befugnisse des Soldaten bestehen in Exerzieren, Salutieren und Maulhalten, dafür bekommt er 50/40S im Monat.

Verfügbarkeit: stets; Voraussetzung: keine; SO: 5

Die Unteroffiziere

Sie sind die 'Elite der Gemeinen', in der Regel aus den Reihen der gewöhnlichen Soldaten aufgestiegen mit gewissen Führungs- und Verwaltungsaufgaben in ihrer Kompanie. Zwar besitzen sie keinen Anspruch auf Veteranenrente, doch wenn einmal ihre Dienstzeit vorüber ist, ist zumindest für die Unteroffiziere bekannter Einheiten immer eine Anstellung zu finden, und wer auf seine Vorgesetzten einen guten Eindruck gemacht hat, kann auf eine eher beschauliche Weiterbeschäftigung in einem Gendarmiereregiment hoffen.

Korporal/-ya: Diesen Rang erreicht ein Soldat frühestens bei der erneuten Verpflichtung nach den ersten fünf Jahren Waffendienst - und nachgewiesener Befähigung, was immer das im Einzelfall heißen mag. Ein Korporal hat meist Aufgaben wie die Stallaufsicht, die Küchenleitung und andere niedere Zuständigkeiten, mitunter aber auch die Führung eines Trupps von fünf Soldaten oder einer Bombardon- oder Geschützmannschaft. In der Militärbürokratie und den Regimentsstäben sind zahlreiche Korporale als Schreiber und Aktenknechte eingesetzt. Der Monatssold liegt bei 75 bzw. 60 S. Verfügbarkeit: bei 1-10; Voraussetzung: fünfjährige Dienstzeit abgeleistet, für jedes weitere Jahr gibt es einen Bonus von 1 Punkt auf die Stufenprobe; SO: 6



Sergeant/-ya: Für die meisten Rekruten aus dem Volke ist der Sergeantenrang das äußerste, wovon sie zu träumen wagen, denn normalerweise endet hier die Karriere eines Nichtadligen. Zu den klassischen Aufgaben zählen die Zuständigkeit für den Drill der Rekruten und die Ordnung unter den Soldaten, aber auch das Kommando einer Lanze von zehn Soldaten. In größeren Einheiten gibt es eine Fülle von Versorgungs-, Feldschmiede- oder Kleiderkammer-Sergeanten, um nur einige Spezialaufgaben zu nennen. Mit 100 bzw. 90 S liegt der Sold schon deutlich höher als bei den Soldaten, zu den Vorrechten eines Sergeanten erhöht, einen Degen tragen zu dürfen, ganz gleich, was die eigentlichen Waffen seiner Einheit sind.

Verfügbarkeit: bei 1-5; **Voraussetzungen:** zwei fünfjährige Dienstzeiten abgeleistet, davon fünf Jahre als Korporal; für jedes weitere Jahr ein Bonus von +1 auf die Stufenprobe; SO: 7

Ensignio/Ensignia: Dieser Rang zählt zu den Unteroffizieren, ist aber in gewisser Hinsicht 'weder Fisch noch Fleisch' - denn er ist den Absolventen der Kriegerakademien (oder studierten Medici als Feldärzten und Adepten als Militärmagiern) vorbehalten, die hier nach der Theorie auch die Praxis kennen lernen sollen. Nominell ist dieser Rang dem des Sergeanten gleichgestellt, doch zu seinen Aufgaben zählen sowohl die ehrenvolleren Aufgaben (etwa das Tragen der Kompaniefahne, das Führen der Mannschaftsliste etc.) wie auch die gefährlicheren, da der Mut der jungen Burschen auf die Probe gestellt werden soll. Ein Ensignio bekommt 110/100 S im Monat. **Verfügbarkeit:** immer; **Voraussetzung:** Kriegerbrief „Abschluss einer Akademie; Sozialstatus: 8+.

Offiziere

Sie entstammen überwiegend dem Adel oder dem gehobenen Bürgertum und haben die Ausbildung zum Krieger hinter sich. Das Ansehen eines Offiziers im Volke ist sehr groß, und ihre schmucken Uniformen beherrschen in manchen Städten mit großen Garnisonen ganz das Straßenbild. Recht distanziert von ihren Untergebenen, sind

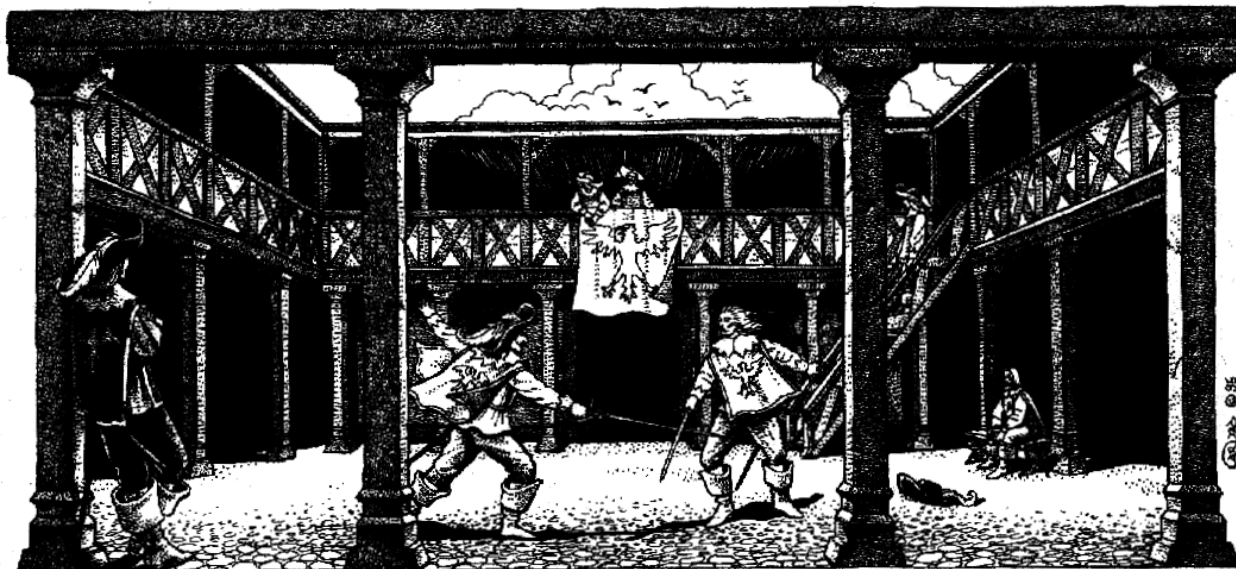
sie dennoch meist keine feigen 'hohen Herrschaften', denn zu ihren Aufgaben gehört das Kommando der größeren Einheiten im Felde und das taktische Umsetzen der von den Marschällen ersonnenen Strategie.

Leutnant: Der schneidige Herr Leutnant ist eine aus vielen Belhankaner Gesellschaftskomödien bekannte Figur, und die meisten Leutnante sind noch jung, wenn sie - nach einer fünfjährigen Dienstzeit als Ensignio - ihren Rang erhalten. Dass ein verdienter Sergeant befördert wird, ist zwar möglich, aber sehr selten. In der Regel fungiert ein Leutnant als Gehilfe und Stellvertreter eines Kapitäns, doch nicht selten ist Letzterer Rang nur auf dem Papier besetzt und der Leutnant der wirkliche Kommandant des Banners, so dass mitunter junge Leute sehr große Verantwortung tragen. Manche Leutnante werden auch zu Gehilfen eines höheren Offiziers berufen oder bekommen vom Marschallstab spezielle Aufgaben übertragen. Der Monatssold von 120 bzw. 110 S ist ein nicht zu verachtender Anreiz, diese Laufbahn einzuschlagen, auch wenn bewusst noch keine Pensionen versprochen werden.

Verfügbarkeit: 1-6; **Beförderung:** vom Ensignio ST-Probe. Vom Sergeant Probe gegen halbe ST; **Voraussetzung:** fünfjährige Dienstzeit als Ensignio oder Sergeant; pro weiterem Jahr ein Bonus von +1; SO: 10+

Kapitan/-ya: Für die allermeisten Soldaten ist ihr vorgesetzter Kapitan der höchste Offizier, den sie außerhalb von Paraden zu sehen bekommen - doch finden sich Offiziere dieses Ranges nicht nur als Kompanie- oder Bannerkommandanten, sondern auch vielfach in wichtigen Stabsaufgaben, als Aufseher von Waffenschmieden und Geweihten oder als Lehrmeister an Militärakademien. Kapitan ist in der Regel auch der höchste Rang, der 'Einzelnkämpfern' etwa im Militäргеheimdienst verliehen wird. Mit einem Monatssold von 170 bzw. 150 S sind Kapitäne durchaus gutsituiert zu nennen - zumal sie nach Dienstende eine ordentliche Pension erwartet.

Verfügbarkeit: 1-5; **Voraussetzung:** fünfjährige Dienstzeit als Leutnant; SO: 11+





Kolonello/Kolonellya: Dieser hohe Offiziersrang wird am häufigsten den Kommandanten eines ganzen Regiments verliehen - und die Befehlsgewalt über 500 Krieger ist sehr fordernd, so dass kaum einmal eine Kriegerin vor dem vierzigsten Lebensjahr zur Kolonellya ernannt wird. Ein Kolonello fungiert oft als Kommandant einer größeren Garnison oder als Leiter einer Militärakademie; doch auch die persönliche Adjutantin des Staats-Marschalls ist Kolonellya - um eine Vorstellung von den weitreichenden Aufgaben eines so hohen Offiziers zu gehen. Ein Monatssold von 300 bzw. 250 S macht diesen Rang zu einer sehr gut dotierten und begehrten Position, die neben einer stattlichen Pension eine Prämie von bis zu 750 Dukaten verheißt.

Verfügbarkeit: 1-3; **Voraussetzung:** zwei fünfjährige Dienstzeiten als Kapitän; **SO:** 12+

Stabsoffiziere

Sie setzen die meist nur sehr allgemeinen Richtlinien des Horasates in konkrete Maßnahmen um, legen die Strategien fest und stehen an der Spitze der Bürokratie. Fast ausschließlich Angehörige des Adels steigen hierher auf; und statt einer Abstufung der Ränge ist es hier ein kompliziertes und für Außenstehende fast undurchschaubares System, durch das die Stellung zueinander festgelegt wird: die derzeitige Aufgabe fließt dabei ebenso ein wie das Dienstalster, der Geburtsrang ebenso wie die bereits erhaltenen Auszeichnungen.

Mareschall/ya: Der höchste Rang der Horaskaiserlichen Armee wird nicht nur für die Kommandanten der beiden Legionen gebraucht, auch die höchsten Amtsträger der ganzen Armeeführung sind mir diesem Rang ausgezeichnet, doch alles in allem gibt es kein Dutzend Mareschalle zwischen Grangor und Drill.

Dementsprechend hoch ist ihr Ansehen, und es gibt nicht einmal eine feste Soldordnung: Die monatlichen Einkünfte eines Mareschalls variieren zwischen 400 und 600 Silbertalern und er kann bei seiner Pensionierung mit einiger Gewissheit auf den Titel eines Marchese und ein kleines Lehen hoffen - eine nur selten wichtige Perspektive, gibt es doch im Jahre 2512 nur zwei nicht dem Hochadel entstammende Mareschalle.

Beförderung: Es ist sehr fraglich, ob Spieler-Mareschalle wünschenswert sind, so dass wir von jeglicher Beantwortung dieser. Frage durch Würfeln abraten. **SO:** 13+

Die Horaskaiserliche Flotte

Was die Karrieremöglichkeiten, Beförderungen und den dazugehörigen Sozialstatus angeht, können Sie Armee und Flotte des Horasreiches gleich behandeln, auch wenn die Aufgaben sich natürlich bisweilen deutlich unterscheiden. Hier seien nur die unterschiedlichen Bezeichnungen der Ränge aufgeführt:

Armee	Flotte
Rekrut	Rekrut
Soldat	Matrose
Korporal	Maat
Sergeant	Bootsmann
Ensignio	Ensignio zur See
Leutnant	Leutnant zur Set
Kapitan	Kapitan zur See (Kommandant eines Schiffes)
Kolonello	Kommodor/a (Flottillen-Kommandant)
Mareschall	Admiral

Mehr zur Flotte des Horasreichs finden Sie auf Seite 42 im Band das Reich des Horas sowie auf Seite 45 im vorliegenden Band.

Aufstieg im Horaskaiserlichen Hausorden vom Heiligen Blut

In vieler Hinsicht ersetzt dieser Orden die nicht existierende Horas-Geweihtenschaft, denn zu seinen Aufgaben zählen die Lobpreisung des Heiligen und der Kaiserin, der Schutz der Monarchin und die Förderung der Treue gegenüber dem Horasiat, verbunden mit einer Verbreitung des Horasglaubens auf der Grundlage des *Heiligen Horariums*.

Zu diesem Zweck unterhält der Orden sogar in kleinen Städten und Dörfern kleine Häuser, die oft nur wenige Räume umfassen - doch an jedem Horastag hält hier der örtliche 'Ritter' im scharlachroten Talar eine öffentliche Zeremonie ab, bei der Lobeshymnen auf (die) Horas auf Bosparano rezitiert und predigtgleiche Ansprachen über den Glanz des Reiches, die Erhabenheit der Kaiserin und die Macht des Heiligen gehalten werden, begleitet von feierlichen Gesängen und Chorälen. Die Zeremonie ist so religiös, wie sie es ohne Erwähnung des Wortes Gottheit nur sein kann, und es ist offensichtlich, dass das horasische Volk diese Zurschaustellung von Macht und Prunk weit eher schätzt und bewundert als ablehnt.

Ihnen als Meister sei gesagt, dass der Heilig-Blut-Orden in vieler Hinsicht der faulste Apfel im ganzen Staatsgefüge ist: Während mancher Ritter insgeheim weit extremere Vorstellungen über die Bedeutung des Horas hegen, sind andere schlichtweg macht- und goldgierige Opportunisten, die ihr nicht unbeträchtliches Talent als Schauspieler geschickt zu nutzen wissen. Wenn Sie einmal eines klassischen korrupten Pfaffen oder heuchlerischen Kirchenfürsten im besten Renaissance-Sinn bedürfen, bietet der Orden gewiss etwas für Sie.

Dass wir dennoch eine gewisse Übersicht über die Struktur des Ordens geben, hat zweierlei Gründe: Zum einen hilft es Ihnen, die Widersacher besser zu beschreiben, zum anderen fühlen sich halt allerlei weniger edelmütige Leute von der Hierarchie angezogen - und für einen charismatischen Barden, Streuner oder Taugenichts, vielleicht gar einen Scharlatan, ist hier immer ein Platz frei... (Der Orden ist allerdings so jung, dass kein Held hier bereits eine Karriere gemacht haben- kann.)



Dienende Brüder und Schwestern

Ähnlich den Mannschaften bei der Armee, sind diese Ränge für das einfache Volk gedacht: Zwar heben sich die Mitglieder schon über die bürgerlichen Nachbarn hervor, eine echte Karriere ist hier jedoch kaum zu machen.

Ordensburschen und -maiden: Junge Leute von acht bis 18 Jahren, die allerlei Arbeiten verrichten-feierliches Singen bei Horasfeierlichkeiten, Schwenken von Raucherfässern. Botendienste, Aufräumen und Putzen der Ordensburgen. Gezahlt wird ihnen nichts, doch fast alle hoffen auf eine spätere Weiterbeschäftigung,

Ordensknechte und -mägde: Die älteren Ordensdiener, die z.B. als Ordenshauswächter, Waffenknechte, reisende Boten, Leibdiener. Reitknechte etc., kurzum: für alle denkbaren Dienstbotenaufgaben verwendet werden. Für ihre Arbeit erhalten sie monatlich 40 Silbertaler. *Verfügbarkeit:* 1-18; *Beförderung:* Stufenprobe, pro Jahr als Bursche; Maid ein Bonus von 2 Punkten; SO: 7

Ordensgroßknechte und -mägde: Der üblicherweise höchste Rang für das einfache Volk: Großknechte sind Unteroffizieren vergleichbar und kümmern sich um all die Dinge, die für die Ritter des Ordens zu profan oder unedel sind - von der Verwaltung der Roben und Gewänder bis zur Leitung der Stallungen. Die Bezahlung von 80 Tälern monatlich macht diesen Posten sehr begehrt. *Verfügbarkeit:* 1-4; *Voraussetzung:* zehn Jahre als Ordensknecht, für jedes weitere Jahr ein Bonus von 1 Punkt; SO: 9

Ritterbrüder und -schwestern

Die eigentlichen 'Geweiheten' des Ordens: Sie leiten die Zeremonien und die Ordenspolitik, sie genießen dank ihrer Position Ansehen und führen ein gutes Leben.

Ordenspage: Der Ausbildungsgrad des Ordens: Den Beitrittswilligen wird in mehrjähriger Schulung alles Nötige beigebracht: Bosparano, die richtigen Zeremonien und das herzergreifende Predigen. In dieser Zeit gehen sie einem Ordensknappen zur Hand, um zugleich die Praxis zu lernen (was natürlich manchmal dazu führt, dass der Vorgesetzte regelmäßig seine Pflichten dem jüngeren Zögling überträgt und selber nur die Annehmlichkeiten des Amtes genießt. In dieser Zeit erhalten Ordenspagen einen monatlichen Zuschuss von 100 S und können auf W20 Taler aus Gaben der Bevölkerung hoffen. *Verfügbarkeit:* 1-18; *Aufnahme:* automatisch, sofern SO 10+ oder CH 12+; SO: 11

Ordensknappen: Die jüngeren Ordensritter, ähnlich den Armeeleutnanten. Sie assistieren in der Hierarchie den höheren Schichten, speziell den Rittern, oder leiten kleinere Häuser in Dörfern und Kleinstädten

- ihr Amtsbezirk, die Castellanei, umfasst eine oder mehrere Signorien; manche Knappen leiten auch Cancellen. kleine Bureaus innerhalb der Hierarchie.

Für ihre Mühen erhalten sie monatlich 150 S, ihren Schäfchen können sie als Spenden für Segenswünsche W20 +40 Taler abluchsen. Daneben können sie in jedem Monat aus den zugänglichen Kassen bis 50 S für sich selbst 'abzweigen' (auf die Gefahr hin, entdeckt und in Unehren ausgeschlossen oder mit einer gefährlichen Mission belegt zu werden).

Verfügbarkeit: 1-12; *Voraussetzung:* zwei Jahre als Ordenspage, für jedes weitere Jahr +1 auf die Stufenprobe; SO: 13

Ordensritter: Ordensritter sind bereits recht einflussreich: Sie leiten ein größeres Ordenshaus als Befehlshaber eines Dekanates einer Verwaltungseinheit von Baroneigröße) oder stehen einem Dezernat (eine Art Ministerium einer Ordenscomturei) vor, in der Regel sind ihnen bis zu zehn Ordensknappen unterstellt. Ihre monatliche Zuwendung beträgt 200 Taler, zuzüglich W20+240 S an Spenden und Bestechungsgeldern. Ein geschickter Griff in die Ordenskasse kann pro Monat weitere 500 Talern einbringen, sofern man nicht ertappt wird.

Verfügbarkeit: 1-6; *Voraussetzung:* fünf Jahre als Ordensknappe. für jedes weitere Jahr +1 auf die Stufenprobe; SO: 15

Ordenscomtur: Die Inhaber dieses Ranges leiten Comtureien (die den weltlichen Provinzen entsprechen) oder Concilien (Fachbereiche der Ordensleitung, was sie zu sehr einflussreichen Frauen und Männern macht.

Neben den monatlichen Posten von 300 Talern treten Geschenke im Wert von W20+740 Tälern. In jedem Monat kann ein geschickter Comtur bis zu 1000 Taler an Ordensgeldern für sich selbst unterschlagen.

Verfügbarkeit: 1-3; *Voraussetzung:* zwei Jahre als Ordensritter, für jedes weitere Jahr + 1 auf die Stufenprobe; SO: 17

Ordensgroßcomtur: Mehr der Vollständigkeit halber sei dieser Rang erwähnt, der vom Ordensmarschall befristet mit einem Comtur besetzt wird, der dem Marschall in der Ordensleitung zur Hand gehen soll und in der Realität der echte Ordensleiter ist. Wer diesen Posten erreicht, hat in der Tat ausgesorgt, denn neben 500 Tälern für Spesen treten 1.000 Taler 'sonstige Zuwendungen' und die Möglichkeit, bis zu 2.000 Tälern in jedem Monat 'verschwinden zu lassen'.

Verfügbarkeit: 1; SO: 18

Ordensmarschall: Diese Würde liegt bei Seiner Kaiserlichen Hoheit, Erzherzog Timor von Chababien. Aufgrund seiner zahlreichen Verpflichtungen kann er jedoch nur selten die Leitung des Ordens wahrnehmen und wird daher fast ständig vom Ordensgroßcomtur vertreten. (Die oberste Autorität, der Titel der Ordensgroßmeisterin, zählt zu den Ehrentiteln der Amene-Horas.)



Aufstieg im Staats-Orden des Goldenen Adlers

Jahrhundertlang mussten die Monarchen des Lieblichen Feldes mitansehen, dass die Steuererhebung, die Rechtsprechung und viele andere wichtige Funktionen in der Hand des örtlichen Adels lagen.

Zwar konnte auch Amene nichts grundlegend daran ändern, doch mit Hilfe dieses Ordens hat sie zumindest deutlich größere Kontrolle über die Vorgänge im Lande. Der Orden ist also gewissermaßen die Beamtenschaft des Lieblichen Feldes mit deutlichen Zügen einer Staats(geheim)polizei, die (in verschiedenen Funktionen) Strafverfolgung, Anklage und Gerichtsbarkeit in einer Behörde gleichermaßen umfasst. Mehr zum Rechtswesen im Horasreich finden Sie auf Seite 46ff. in diesem Band.

Die Organisation des Ordens

Eher der internen Gliederung dient die Einteilung in *Secretariate* oder *Referate* mit einem Leiter, zwei Schreibern und bis zu acht Dienstboten. Wo nötig, können auch solche Schreibstuben als eigenständige Agenturen eingerichtet werden - vor allem in wichtigeren Landstädten gibt es solche Agenturen, aber auch auf den Gütern auffällig gewordener Signores. Die eigentliche organisatorische Grundlage ist die Einheit von etwa fünf dieser Secretariate, die von einem *Commissar* geleitet wird, dem ein *Inspector* zur Seite steht. Ist sie eine selbstständige Dienststelle, nennt man sie *Commissariat*, hingegen Commission, wenn sie Unterteilung einer größeren Behörde ist. Commissariate gibt es beispielsweise in sämtlichen Baronien, Domänen und Freistädten.

Eine Ebene höher gibt es die *Directorien* in den Groß- und Grafenstädten, die bis zu zehn, aber meist etwa fünf Commissionen umfassen und von einem *Director* geleitet werden. Als Abteilungen der nächsthöheren Stellen werden sie *Directionen* genannt.

Die zur Zeit sieben *Procuraturen* sind die juristische Vertretung der Horaskaiserin in den Königreichen und Herzogtümern, über ihnen steht noch die *Staats-Procuratur* in Vinsalt, deren Leiter zugleich der Anwalt der Kaiserin vor dem Staatsgericht und der Superior des Adler-Ordens ist. Ihren jeweiligen Aufgaben entsprechend tragen die Directionen und Commissionen häufig spezielle Namen wie Steuer-, Seuchen-, Gewerbe- oder Criminaldirection und Mord-, Zoll-, oder Rauschkrautcommission.

Der Orden als Gemeinschaft

Fast jeder Adlige, angefangen beim einfachen Signore, hat Amtsleute und Verwalter in seinen Diensten. Was den Staatsorden so deutlich von diesen Gruppen unterscheidet, ist die erhebliche organisatorische Nähe zu den Laienbruderschaften der großen Kirchen. Der Eintritt in den Orden ist in der Regel eine Entscheidung für das ganze Leben, und das in fast jeder Hinsicht: Das neue Mitglied wird (nach einer gewissen Probezeit) auf Lebenszeit berufen und legt dann ein feierliches

Gelübde ab, indem es schwört, sich zuerst und mit besten Kräften für den Staat und die Horas einzusetzen, die ihm übertragenen Ämter uneigennützig auszuüben, seinen Vorgesetzten gehorsam zu sein. Ordensgeheimnisse zu wahren und sich jederzeit achtungsgebietend zu verhalten. Außer bei Vergehen gegen die Gesetze kann ein Ordensmitglied nicht einfach entlassen werden, es muß allerdings jede angewiesene Funktion übernehmen - die Kaiserin kann ihre Diener sogar aus dem Ruhestand zurückrufen. Im Gegenzug erhält er nicht nur eine feste Besoldung mit regelmäßiger Erhöhung, sondern hat auch Anspruch auf Pension und auf besonderen Schutz durch die Kaiserin, den Staat und den Orden.

Der Orden im Spiel

Als Meister haben sie mehrere Möglichkeiten, den Adlerorden einzusetzen: Zum einen können seine Inspectores und Advocaten einflussreiche Widersacher der Helden sein, was nicht unbedingt bedeutet, dass diese Verbrecher wären - es kann sich auch um eine klassische Rivalität zwischen staatlichen und unabhängigen Ermittlern handeln. Zweitens können Sie mit dem Orden ein schier unüberwindliches bürokratisches Dickicht errichten, in dessen Tiefen so manch wichtiger Fall zu verschwinden droht (und somit vorzugsweise von den Helden zu lösen ist). Es gibt aber auch die gar nicht so unergiebigste Option, den Orden Ihren Spielercharakteren zugänglich zu machen - auf diese Weise können sie den Helden nicht nur bei geeignetem Verhalten eine ruhmvolle Karriere vermitteln, sondern vor allem auch den Zugang zu Kriminalfällen eröffnen, die aufgrund ihrer Brisanz tatsächlich eher ein Monopol des Ordens sind. Für so manchen Gelehrten und andere 'Normalbürger', die weder das Kampfgeschick des Kriegers noch die Zaubermacht des Magiers haben, ist dies eine gute Methode, sie mit Einfluss und Hintergrund auszurüsten. Ein 'Staats-Inquisitor' ist jedenfalls, so hat sich gezeigt, eine durchaus interessante Figur, und es müssen ja nicht alle Helden dazugehören: Nach horasischer Praxis dürfen Ermittler auch 'vertrauenswürdige Dritte' hinzuziehen und sogar in ihrer Freizeit etwas hinzuverdienen, sofern das nicht ihrer Ordens- und Kaiserstreue widerspricht. Nur nebenbei seien die Möglichkeiten erwähnt, die Abenteuer innerhalb des Ordens bieten: die Hatz auf einen Verräter, die Suche nach einer undichten Stelle, aber auch Intrigen rivalisierender Staatsdiener. Und letztlich bietet der Staats-Orden des Goldenen Adlers auch die Möglichkeit. Beamtentum und Bürokratie - egal aus welcher Epoche - zu karikieren und zu persiflieren...

Die Besoldung

Neben ihrem monatlichen Sold erhalten die Diener und Offizialen des Ordens ähnliche Leistungen wie Armeemitglieder: Ihre Uniform, kostenloses Essen (in allen Behörden wird streng



zwischen Dienerkantine und Offizialenkasino getrennt) und Unterkunft, ebenfalls deutlich unterschieden nach Rängen. Um die Staatsdiener für lang Treue zu belohnen, erhöht sich ihre monatliche Besoldung für jeweils fünf Jahre Ordensmitgliedschaft (ab dem Tag ihres Gelübes) um den unten genannten Zuschlag, ebenso steigt ihr Pensionsanspruch von anfangs einem Viertel des letzten Sol-des alle fünf Jahre um 5 %.

Rang	Monatssold	Zuschlag	Unterkunft
Anwärter	40 Taler	-	Schlafsaal
Amtsdiener	60 Taler	5 Taler	Schlafsaal
Schreiber	75 Taler	5 Taler	Zimmer
Secretär	100 Taler	5 Taler	Zimmer
Referent	110 Taler	10 Taler	Dienstwohnung
Inspector	150 Taler	10 Taler	Dienstwohnung
Commissar	170 Taler	10 Taler	Dienstwohnung*
Director	300 Taler	20 Taler	Dienstvilla
Advocat	320 Taler	20 Taler	Dienstvilla
Procurator	600 Taler	50 Taler	Dienstvilla

* als Leiter eines Commissariates: Dienstvilla

Hilfskräfte

Die unteren Ränge des Ordens umfassen all jene Frauen und Männer, die ohne spezielle Vorbildung dem Orden beigetreten sind und nun die einfachsten Arbeiten erfüllen: Sie sind Kanzleiboten, Wachposten, Putzdiener und ähnliches. Obwohl sie keinen allzu großen Respekt genießen, ist die Dienerschaft im Adlerorden dennoch attraktiv gerade für Kinder der Unterschicht, da sie hier eine gewisse Schulung und eine feste (wenn auch geringe) Besoldung erhalten und - nicht zu vergessen - eine Uniform tragen dürfen.

Anwärter: Ähnlich den Armee-Rekruten werden Ordensanwärter ein Jahr lang in den grundlegenden Kenntnissen unterrichtet (oder eher gedrillt), die sie für ihren Dienst benötigen - in erster Linie ein wenig Lesen und Schreiben und Schreibstubenfegen.

Verfügbarkeit: stets; *Voraussetzung:* keine; SO: 4

Amtsdiener: Der niedrigste dauerhafte Rang bezeichnet all jene Hilfsschreiber, die die langweiligste, wenn auch nicht unbedingt harte Arbeit - wie das Kopieren von Listen und Formularen - machen.

Verfügbarkeit: stets, *Beförderung automatisch:* SO: 5

Schreibkräfte

Sie sind es, die die ganzen Ordensarbeit 'am Laufen halten': die zahlreichen Schreiber und Schreiberinnen, die unzählige Akten führen und kopieren, Archive leiten und Korrespondenzen erledigen.

Für lese- und schreibkundige Sprösslinge der Mittelschicht sind diese Ränge im Adlerorden recht verlockend, da sowohl eine annehmbare Besoldung wie auch gewisse Aufstiegschancen winken.

Schreiber: Frühestens nach fünf Jahren kann ein Amtsdienner zum Amtsschreiber befördert werden, doch werden auch befähigte 'Seiteneinsteiger' aufgenommen. Entscheidend ist das Bestehen einer Eignungsprüfung, die der Gesellenprobe bei Schrebergilden gleicht. Danach werden ihm Aufgaben wie das Führen von Akten, Schönschreiben von Korrespondenz oder die Anleitung von etwa vier Amtsdiennern übertragen.

Verfügbarkeit: bei 1-10; *Voraussetzung:* Lesen/Schreiben-TaW von 4 oder besser; für jedes weitere Jahr gibt es einen Bonus von 3 Punkten auf die Stufenprobe: SO: 6

Secretär: Sie leiten Secretariate, führen Archive, die Korrespondenz oder die Rechnungsbücher, dienen als persönliche Secretäre höherer Würdenträger - und was es an vertrauensvollen Diensten noch gibt. Ohne akademische Bildung stehen sie am Höhepunkt (und Ende) ihrer Laufbahn, was sie nicht selten herrisch und verbittert zugleich macht: mit den höheren Rängen kommen sie fast täglich in Berührung, ohne doch dazugehören: ihre Besoldung hebt sie deutlich über die einfachen Schreiber hinaus.

Verfügbarkeit: bei 1-5 *Voraussetzung:* fünfzehnjährige Ordensmitgliedschaft, davon fünf Jahre als Schreiber, Berufsfertigkeit Schreiber 10; SO: 7

Offizielle

Ihnen obliegen die eigentlichen Kontroll- und Überprüfungs-Aufgaben ebenso wie die Anleitung der unteren Ränge. Ins Licht der Öffentlichkeit treten sie vor allem als Inspektoren und Ermittler bei Verbrechen und anderen Vorgängen, die die Autorität und Interessen der Horas berühren. Im Rahmen der ihnen zugewiesenen Fälle können sie weitgehend selbständig agieren, auch wenn sie den generellen Anweisungen der ranghöheren Staats-Advocaten unterstehen. In der Regel stammen sie aus dem gehobenen Bürgertum, denn der Besuch eines Seminars oder einer Akademie ist Voraussetzung für diese Ranggruppe.

Referent: Im Prinzip tun sie das gleiche wie Secretäre - sie leiten Referate oder dienen als persönliche Referenten Ranghöherer. Der entscheidende Unterschied ist, dass sie studierte Gelehrte sind und diesen Rang quasi als Durchgangsstation zu höheren Weihen innehaben, was zu häufigen Reibereien mit den theoretisch gleichrangigen, aber ebenso erfahreneren wie schlechter bezahlten Secretären führt. Manche besonders befähigten Referenten werden als Agenten mit der Leitung einer weitgehend eigenständigen Agentur in einer kleinen Stadt beauftragt und erhalten eine Zulage von 20 S. *Verfügbarkeit:* immer, *Aufnahme automatisch;* *Voraussetzung:* Abschluss einer Akademie (ein Wissenstalent 7+); 50. 8+

Inspector: Inspektoren sind - zumindest im Klischee - jüngere und sehr ehrgeizige Beamte, die ihre Kontroll- und Ermittlungsaufgaben voller Eifer wenn auch nicht unbedingt voller Erfahrung erfüllen. Sie sind in der Regel einem Commissar als Assistenten und Vertre-



ter zugewiesen und für die konkreten Ermittlungen zuständig, während sich letzterer *um die* Führung der Dienststelle kümmert. Es gibt allerdings auch eine Reihe von Inspectoren im eher unabhängigen Außendienst, die je nach ihrer Vorbildung als Finanz- über Schul- und Bau- bis zu Criminal-Inspectoren eingesetzt werden.

Verfügbarkeit: 1-6; **Beförderung:** vom Referent ST-Probe, vom Secretär Probe gegen halbe ST Voraussetzung: fünfjährige Dienstzeit als Referent/Secretär, pro weiteren fünf Jahren ein Bonus von +3; SO: 10+

Commissar: Bei diesem Grad beginnt der Übergang von der Tätigkeit 'im Felde' zum Führungsdienst: Während manche Commissare sich als Leiter ihrer Kanzlei *eher* um die organisatorische Seite kümmern (wie es eigentlich von ihnen erwartet wird), pflegen andere sich lieber vertrackte Problemfälle herauszupicken, um sie mit ihrer ganzen Erfahrung und Autorität doch noch zu lösen.

Verfügbarkeit: 1-5; **Voraussetzung:** fünfjährige Dienstzeit als Inspector
SO: 11+

Director: Es gibt nicht allzu viele Directoren im Staats-Orden, und ein jeder besitzt große Befehlsgewalt und Verantwortung. Directorien bestellen in den Grafschaften und größeren Städten und umfassen oft mehrere hundert Untergebene in verschiedenen Commissionen. Der Directorenrang ist der höchste, der ohne eine Ausbildung zum studierten und promovierten Doctor der Rechtskunde erreichbar ist, und es gibt keinen Director, der nicht vierzig Jahre oder älter wäre.

Verfügbarkeit: 1-3; **Voraussetzung:** zwei fünfjährige Dienstzeiten als

Commissar; SO: 12+

Die Staats-Advocaten

An allen adligen Gerichtshöfen gibt es zumindest einen StaatsAdvocaten, der als Anwalt der Kaiserin die Belange des Horasiaten juristisch vertritt und bevollmächtigt ist, in ihrem Namen zu prozessieren und Ermittlungen anzuord-

nen. Die Aufgaben der Staats-Advocatur sind dabei sehr weit gefasst, da sie als Rechtsvertreter der Kaiserin nicht nur bei Straftaten aktiv werden, sondern auch herkömmliche 'bürgerliche' Klagen im Namen der Horas führen können - also etwa auch in Steuerangelegenheiten. In Verbindung mit ihrer Aufgabe, den örtlichen Adligen mit juristischem Rat zur Seite zu stehen und rechtliche Mängel in Verwaltung und Rechtsprechung anzumahnen, macht sie das zu mächtigen Statthaltern der Kaiserin in den Provinzen und Baronien: Kontrolleure, ja Inquisitoren für das Horasiat.

Advocat: Vom Rang her stehen Advocaten Directoren gleich, doch da sie direkt nach dem Abschluss ihrer Doctorstudien eingestellt wurden, sind sie oft noch in ihren frühen Dreißigern. Ohne nennenswerte praktische Erfahrung, müssen sie sich erst einarbeiten und werden von Fall zu Fall zur Kommandierung spezieller Ermittlungen oder auch als Anwälte vor Baronsgerichten eingesetzt, wo sie sich häufig durch besonderen Ehrgeiz auszeichnen. Zwischen Advocaten und Directoren herrscht oft eine vergleichbare Rivalität und Abneigung wie zwischen Secretären und Referenten, die sich allerdings auf weitaus höherem gesellschaftlichem Niveau abspielt, ohne dadurch harmloser zu werden.

Verfügbarkeit: 1-5; **Voraussetzung:** Doctor juris (30 Lebensjahre, Rechtskunde 10 oder besser); SO: 14

Procurator: Die obersten 'Geschäftsträger' der Kaiserin und in vieler Hinsicht mit den Marschällen der Armee zu vergleichen: In den Herzogtümern und Königreichen sind sie ständige (Rechts-) Vertreter der Kaiserin, andere leiten die großen Abteilungen der Staats Advocatur in Vinsalt. (Der Staats-Procurator selbst ist der Oberste des Ordens und vertritt die Kaiserin vor dem Staats-Gericht, so wie sie der Staats-Marschall bei der Heerführung vertritt.) **Verfügbarkeit:** 1-3; **Voraussetzung:** 20 Jahre Dienst als Advocat; SO: 17 (Ob sie diesen Rang für Hel-den öffnen, sei ganz Ihrer Entscheidung überlassen.)

Kirchliche Karrieren

Hier ist nicht der Ort, um auf die internen Ränge und Aufstiegsmöglichkeiten der zwölgöttlichen Kirchen einzugehen, doch da kirchliche Würdenträger auch außerhalb ihrer Gemeinschaften Ansehen genießen, seien hier die verschiedenen Grade verallgemeinert mit ihrem Sozialstatus beschrieben.

Novize: Der Ausbildungsgrad der diversen Tempelgemeinschaften: Obgleich sie gewissen Respekt für ihren frommen Entschluss genießen, kann man doch nicht, von einem bestimmten Rang sprechen, den die angehenden Priester vor ihrer Weihe einnehmen.

Priester: Ohne Geweihte gäbe es keine Gemeinschaft, ganz gleich, ob sich die Priester *Knappen der Rondra*, *Diener des Raben* oder *Mentoren* nennen. Ihre Arbeit für die Götter ist vielfältig: Unter ihnen sind wandernde Prediger ebenso wie eifrige Assistenten in einem Tem-

pel. Die korrekte Anrede eines Geweihten lautet *Euer Gnaden*, der Sozialstatus beträgt 9.

Erzpriester: Einige Kirchen kennen diese Würde für ältere und/ oder verdiente Geweihte, deren Inhaber oft als Berater und Helfer eines Tempelvorstehers dienen oder kleine Kapellen leiten, deren einzige Geweihte sie dann meistens sind. Besonders ausgeprägt ist dieser Grad im Ritter/Cavalliero der Rondrakirche, doch auch die Vogtvikare als die Stellvertreter des wahren (und geheimen) Phex-Hochgeweihten zählen dazu. Die korrekte Anrede lautet *Ehrwürden*, der SO beträgt 11.

Praetor: Alle Kirchen - selbst die ohne zentrale Autorität - besitzen den Rang des Tempelvorstehers oder Hochgeweihten, der nicht nur für das Gebäude selbst, sondern oftmals auch für einen mehr



oder minder scharf abgegrenzten Gemeindebezirk verantwortlich ist. In einigen Kirchen - der der Tsa und der Rahja sind die Praetoren die höchsten Würdenträger, die ihr Amt dauerhaft innehaben. Die korrekte Anrede lautet *Hochwürden*, der SO beträgt 12.

Erzpraetor: In manchen Kirchen besteht der Brauch, verdiente Vorsteher wichtiger Tempel über die anderen hervorzuheben und ihnen reale oder nominelle Vorrechte gegenüber den Nachbartempeln zu gewähren; eicht selten dient dies zur Schwächung übergeordneter Regionalmeister durch die zentrale Autorität. Regelrecht institutionalisiert wurde diese Sitte bei den Erleuchteten (Illuminaten; der Gemeinschaft des Praios, doch auch die meisten Vorsteher größerer Orden sind hier sinngemäß einzuordnen. Die korrekte Anrede lautet *Furt Exellenz*; der SO beträgt 15.

Metropolit: Die Vorsteher einer Kirchenregion, dir alt größer ist als manche Staaten: Die Wahrer der Ordnung (Praios). Meister des Bundes (Rondra), Meister der Brandung (Efferd) und Erzwissenbewahrer der Hesinde (die übrigen Kirchen kennen diese Hierarchie-Ebene nicht) sind in vielem Hochadligen zu vergleichen und genießen ähnlichen Respekt - dir beiden Erstgenannten sind zugleich die höchsten Geweihten ihrer Kulte im Horasreich und in mancher Hinsicht deutlich wichtiger als ihre fernen Vorgesetzten in Gareth und Perricum. Die korrekte Anrede lautet *Eure Eminenz*, der SO beträgt 18.

Patriarch: Aus alt-bosparanischer Zeit wurde dieser Sammelbegriff für die allerhöchsten Geweihten der zwöllgöttlichen Kirchen übernommen, die oftmals weit



größere Bedeutung als viele bürsten und Könige genießen - und da sie die von den Himmlischen erwählten Stellvertreter unter den Menschen sind, verdienen sie auch allerhöchsten Respekt. Zwei Matriarchinnen residieren in den Grenzen des Horasreiches die Magisterin der Magister in Kuslik und die Hüterin des Zirkels in Bethana, vom Monde munkeln es manche, und eine weitere - dir Geliebte der Göttin - wird alljährlich in Belhanka erwählt. Die korrekte Anrede lautet *Erhabene(r)*, oder *Magnificus/a*, der SO beträgt 20.

Akademische Karrieren

Gelehrsamkeit wird im Horasreich sehr groß geschrieben, und wer ebenso als Lehrmeister talentiert ist, dem stehen viele Wege offen. Zu groß ist die Zahl der Akademien, Institute und Seminare, als dass sie alle genannt werden könnten, doch wenn einer Ihrer Helden sich einen Ruf als Lehrmeister verschaffen will, seien hier die Grundlagen beschrieben:

Lizentiat: Die Bezeichnung für alle Studiosi, die ihre Prüfungen bestanden und die Lizenz erworben haben, ihre Wissenschaft zu praktizieren entspricht dem Adepten der Magieryilden).

Titulatur: Gelehrte Dame/Gelehrter Herr; *Freie Zeit:* beliebig; Voraussetzung Kenntnis des Schreibens und Lesens ;TaW 4+). der Grundlagen des Bosparano (zumindest 1 Punkt) sowie zumindest einer Wissenschaft auf TaW 4+; SO: zumindest 7

Doctor: Nach einer gewissen Frist der Studien und Berufserfahrung (oftmals zwölf Jahre) kann ein Gelehrter als Prüfung eine komplexe Problemstellung erbitten, die zu bearbeiten er dann ein Jahr Zeit hat. Wenn er besteht, wird ihm der Titel eines Lehrmeisters (Doctor) verliehen,

der zum Erreichen höherer Würden befähigt (entspricht dem Magus der Magieryilden).

Titulatur: Frau/Herr Doctor oder Wohlgelehrte(r) Dame/Herr; *Freie Zeit* beliebig; *Voraussetzungen:* die obige Lizenz. ST 7, dir völlige Beherrschung de.. Bosparano (also 5 bzw. 2 Punkte) sowie zumindest eine Wissenschaft auf TaW 10+. Die Prüfungsarbeit kann durch eine Probt auf das Wissenstalent dargestellt werden, ein zumindest skizzenhaftes Ausspielen ist jedoch anzuraten; SO: zumindest 9

Docent (Doctor ordinarius): Die Bezeichnung für Doctores, die fest als Lehrmeister an einer Hohen Schule angestellt sind (entspricht drin Magister der Magieryilden. Doctor Extraordinarius ist der Titel gelegentlicher Gastdocenten oder Privatgelehrter, die unterrichten, aber keine Prüfungen vornehmen dürfen.

Titulatur: wie Doctor; *Freie Zeit:* sechs Monate im Jahr, bei Gastdozenten bis 7u elf Monate im Jahr; Bezahlung: ja nach Schule etwa 150-200 S im Monat (für Extraordinarii nur für Monate mit Lehrtätigkeit); *Voraussetzungen:* die Doctorenwürde sowie das Talent Lehren zumindest auf TaW 4; SO: zumindest 10



Professor: Inhaber eines Lehrstuhles oder eines anerkannten Privatseminars: Sie können Studiosi prüfen und Lizenzen und Abschluß-urkunden erteilen und sind in jeder Hinsicht in ihrer Lehre fast unabhängig, auch wenn sie organisatorisch Vorgesetzte haben mögen (entspricht dem Magister Magnus der Magieryilden). Für die Beförderung zum Professor gilt, daß nur für wirklich brillante Köpfe Lehrstühle neu geschaffen werden, alle anderen müssen warten, bis einer durch den Tod oder Alter des Inhabers frei wird. Zulassungen für Privatseminare vergibt der. Akademische Rat der Kaiserin, und sie sind sehr, sehr schwer zu erlangen. Nach der ehrenvollen Amts-niederlegung steht ihnen der Titel Professor Emeritus zu. Titulatur Frau/Herr Professor oder Hochgelehrte Darthe,/Herr; Freit Zeit: sechs Monate im Jahr Bezahlung: je nach Schule etwa 250-300 S im Monat, dazu Kost und Logis;

Voraussetzungen: ST 10; LehrenTaW 10+ sowie die fortgeschrittene Beherrschung einer Wissenschaft: TaW 14+; SO: zumindest 11

Rector, Keine weitere akademische Weihe, mehr eine technische Aufgabe: Rectoren Zeiten und repräsentieren Akademien und Institute und sind in jeder Hinsicht den Leitern der Magierschulen vergleichbar. häufig wird das Rectorenamt von älteren Professores übernommen, die sich vom Lehrbetrieb zurückziehen wollen. Nach der ehrenvollen Amtsniederlegung steht ihnen der Titel eines Rector Emeritus zu.

Titulatur: Eure Spektabilität; Freie Zeit: drei Monate im Jahr; Bezahlung: je nach Schule etwa 300-400 S im Monat; Voraussetzungen: Keine Anforderungen an die Werte - und es ist sehr fraglich, ob sie diese Würde einem Helden öffnen wollen; SO: zumindest 12





Die Horasische Armee im Spiel

Über die Truppen des Horasreiches wurde bereits in der Regionalbeschreibung (auf Seite 410 einiges gesagt - hier

sollen nun die Dinge stehen, die entweder weniger bekannt sind oder sich gezielt an den Spielleiter richten:

Die Struktur der Armee

Die Unterteilung des Horaskaiserlichen Heeres entspricht in grobem Rahmen derjenigen des Neuen Reiches, jedoch bestehen viele Detail-Unterschiede: Die kleinste Einheit ist für gewöhnlich die *Lanze*, deren fünf Kämpfer je nach Art der Einheit Pikenier, Schütze, Lanzen Sappeur o.ä. heißen. Da viele Einheiten jedoch mittlerweile eine andere taktische Organisation aufweisen, finden sich unterhalb der Bannerebene jedoch auch noch solche Einteilungen wie die *Staffel* von 25 Kämpfern. *Banner* (bei den Fußtruppen), *Kompanien* (bei Sappeuren und Bombardieren) oder *Schwadronen* (der Kavallerie) setzen sich aus zehn Lanzen zusammen und stellen die übliche Grundlage aller Stationierungen dar. Ein *Regiment* schließlich besteht aus zehn Bannern/Kompanien/Schwadronen (und einem nicht unerheblichen Tross). Eine Aufstellung aller Regimenter des Horasreiches finden Sie im folgenden:

Einheiten der Horasischen Armee

Die angegebenen Werte nützen Ihnen am meisten, wenn Sie die Scharmützelregeln aus der Box Al'Anfa und der Tiefe Süden verwenden, ansonsten mögen sie zum ungefähren Vergleich dienen. Der Moralwert einer Einheit ähnelt dem MU-Wert eines einzelnen Helden.

HORASLEGION

I. bis IV. Horaskaiserliches Elitgarderegiment: Horas Erste. Kaiserstolz Silem-Horas, Amene-Horas (*Farben:* grün mit goldenem Adler; *Stufe* geübt bis Veteranen; *Moral:* 14-19)

Horaskaiserlichen Elitgardereiterregiment: Baliiri (*Farben:* grün mit goldenem Adler und goldenem Rand *Stufe:* erfahren bis Veteranen; *Moral:* 16-18)

I. und II. Hornkaiserliches Elitesegarderegiment: Westwinddrachen, Schwert des Südens (*Farbat:* grün und blau mit goldenen Adler; *Stufe:* geübt bis erfahren; *Moral:* 1-16)

K.u.K. Vinsalter Gardereiterregiment: König Khadan (*Farben:* rot mit goldenem Drachen und goldenem Rand; *Stufe:* erfahren; *Moral:* 17)

Seeköniglich Hylailisches Seegarderegiment: König Dirimethos (*Farben:* blau mit goldenem Zyklopenauge. *Stufe:* geübt; *Moral:* 15)

Königlich Dröler Gardereiterregiment: Der kose Dornen (*Farben:* rote Rose auf grünem Grund. goldener Rand; *Stufe:* geübt; *Moral:* 11-14)

KRONLEGION

I. und II. Erzherzoglich Horasianisches Garderegiment: Murak Horas, Yaquirgarde (*Farben:* blau und grün; *Stufe:* geübt; *Moral:* 12-14)

I. und II. Erzherzoglich Chababier Garderegiment: Graf Thursis, Cbababgarde (*Farben:* schwarz, weiß, rot; *Stufe:* geübt; *Moral:* 12-14)

I. und II. Herzoglich Grangorer Garderegiment: Zweililien, Phacadigarde (*Farben:* blau mit goldenem Delphin; *Stufe:* unerfahren bis geübt; *Moral:* 10-15)

I. und II. Herzoglich Methumisches Garderegiment: Sikramgarde, Gräfin Tharinda (*Farben:* schwarz und weiß; *Stufe:* geübt bis erfahren; *Moral:* 12-15)

Erzherzlich Arivorer Gardereiterregiment: Goldenhelm (*Farben:* schwarz, weiß und grün, *Stufe:* erfahren; *Moral:* 15-18)

SÖLDNER

1 Regiment Hylailer Seesöldner; davon 3 Banner in Diensten des Horasreiches, die anderen 7 mit jeweils wechselnden Auftraggebern (*Garnison:* Garen auf Hylailos; *Farben:* schwarz mit bunten Bändern; *Stufe:* unerfahren bis erfahren; *Moral:* 11-17; *Loyalität:* eigenes Banner, Auftraggeber)

1 Regiment Kusliker Seesöldner, davon 6 Banner in Diensten des Horasreiches. zwei als Ausbildungseinheiten, 2 mit wechselnden Auftraggebern (*Garnison:* Kuslik; *Farben:* schwarzer Säbel auf blauem Grund; *Stufe:* geübt bis Veteranen (Ausbildungsbanner unerfahren); *Moral:* 11-18; *Loyalität:* Eigenes Regiment, Kor Kuslik, Horasreich)

8 Banner (3 beritten) Goldene Legion, davon derzeit 4 Banner (1 beritten) in Diensten des Hzm. Grangor, 2 berittene Banner im Sold des Horasreiches, 6 Banner bei wechselnden Auftraggebern. 1 Ausbildungsbanner (*Garnison:* bei Venga; *Farben:* weiß und gelb; *Stufe:* geübt bis erfahren (Ausbildungsbanner unerfahren); *Moral:* 14-17; *Loyalität:* Auftraggeber, Eigenes Banner)

8 Banner Bruder des Blutes, davon 6 im Sold des Horasreiches, 2 im Dienste des Hzm. Methumis (*Garnison:* wechselnd je nach Banner; *Farben:* schwarz mit roten Rauten; *Stufe:* geübt; *Moral:* 14-18; *Loyalität:* Eigenes Banner, Auftraggeber)

5 Banner (1 beritten) Der Wilde Haufen in Diensten des Kgr. Drill (*Garnison:* derzeit Drunidet; *Farben:* gelb mit roten Sparren; *Stufe:* geübt; *Moral:* 11-14; *Loyalität:* Auftraggeber, Eigenes Banner)

3 berittene Banner Kors Kameraden, davon 2 in Diensten des Kaiserhauses. 1 im Sold der Stadt Belhanka (*Garnison:* wechselnd; *Farben:* schwarz; *Seeuf:* erfahren bis Veteranen; *Moral:* 16-18; *Loyalität:* Auftraggeber, Kor, Eigenes Banner)

3 Banner Yaquirtaler Pikeniere im Dienst der Grafenschaft Yaquiria (*Garnison:* Horasia; *Farben:* schwarz, und grün; *Stufe:* unerfahren bis geübt; *Moral:* 11-15; *Loyalität:* Yaquiria, Kor, Eigene Einheit)

dazu derzeit 9 einzelne Banner (*Mardilo:* Jäger, Waldberrers Wehrhaufen, Chabab-Grenzer, Blutaare. Stolz vor Cheroba, Neunte Kohorte, Südmeer-Haie, Krug und Kriegshammer, Zyklopenjäger)



ORDENSKRIEGER

12 Banner Ardariten, davon 6 dem Seneschall als dem Hochmeister unterstellt; dem Seneschall als dem Erzherrscher von Arivor (*Farben*: weiß mit rotem Schwert; *Stufe*: unerfahren bis Veteranen; *Moral*: 12-20; *Loyalität*: Rondra; Erzherrscher, Horasreich)

8 Banner Donnerer, davon 5 im Dienste des Kaiserhauses, 3 im Dienst des Herzogs von Methumis', *Farben*: blau-schwarz geviert; *Stift*: erfahren bis Veteranen; *Moral*: 15+; *Loyalität*: Kür. Rondra, Auftraggeber)

2 Banner Rondrianer, Reiterbataillon der Senne Arivor (*Farben*: rotweiß; *Stufe*: erfahren; *Moral*: 16+; *Loyalität*: Rondra, Erzherrscher)

Besondere Einheiten

Einige Regimenter des Horasreiches seien hier speziell aufgeführt, da sie deutlich abweichende Rekrutierungsmethoden haben (zur Karriere in der Armee siehe S. 31):

Das Kaiserliche Leib-Eliteregiment *Horasgarde*

Die Mitglieder dieser Einheit (die vor allem zur Bewachung des Kaiserpalastes in Vinsalt eingesetzt ist) gelten als die Resten der Besten, und das zu Recht: Nur wer sich durch überdurchschnittliche Leistungen und Loyalität auszeichnet, hat Chancen, in diese von Kolonellya Selinde von Ebrinsfurt kommandierte Einheit aufgenommen zu werden. Die Horasgarde nimmt keine unerfahrenen Rekruten auf; statt dessen gilt die Faustregel, Mannschaften und Offiziere nur dann (im alten Rang) von anderen Einheiten zu übernehmen, wenn sie eigentlich für eine Beförderung vorgesehen sind, es ist also kein einziger Soldat in der Garde zu finden, der nicht seine fünf Jahre in einem 'gewöhnlichen' Regiment abgeleistet hätte und dort eigentlich schon zum Korporal erhoben worden wäre - doch da die Bezahlung doppelt so hoch ist wie in (regulären) Garderegimentern, gibt es keinen, der sich nicht über diese höchst ehrenvolle Berufung freuen würde. Um die Aufnahme in die Horasgarde kann man sich übrigens nicht bewerben, man muß von seinen Vorgesetzten vorgeschlagen werden. Das schlägt sich auch deutlich im Respekt der Horasier nieder. Der blaugoldene Waffenrock der Gardisten ist so geachtet und geehrt, dass der Sozialstatus eines Horasgardisten stets einen Punkt höher anzusetzen ist als im jeweiligen Dienstgrad eigentlich üblich.

Es sei schließlich noch das fast *legendäre Erste Banner erwähnt*, die persönliche Leibgarde der Kaiserin. Wie nicht anders zu erwarten, wird auch die Versetzung verdienter Horasgardisten in diesen Teil ihres Regiments nach den gleichen strengen Kriterien betrieben wie die Aufnahme fremder Soldaten. Hier hat ein jeder Ensignio bereits mindestens fünf Jahre in einem anderen Regiment und fünf Jahre in einem der anderen Banner der Horasgarde hinter sich - doch da er hier dreifachen Sold erhält und sein Ansehen bedeutend ist (SO+3), kann man kaum von einem Karriereknick sprechen. Seitdem es beide Einheiten gibt besteht übrigens eine erhebliche Rivalität zu den Rittern des Heiligen Blutes, die sich ja ebenfalls um den Schutz der Kaiserin bemühen, und trotz

aller Verbote kommt es immer wieder zu Duellen zwischen blaugoldenem und scharlachrotem Waffenrock.

Als Meister sollten sie die Horasgarde ähnlich darstellen wie etwa die Musketiere des Königs im Roman: als eine ebenso ehrenhafte wie fähige Einheit, deren Erscheinen Respekt einflößt und zu denen zu gehören der Traum eines jeden horasischen Kavaliers sein sollte.

Die kaiserlichen Landgendarmarie-Regimenter

Diese Einheiten spielen insofern eine besondere Rolle, als dass sie nicht so sehr zum Kampf gegen den äußeren Feind als vielmehr zur Wahrung der inneren Ordnung bestimmt sind. Die Jagd auf Räuber und andere Gesetzesbrecher, der Schutz kleiner Dörfer und Weiler zählen zu den wichtigsten Aufgaben der vier Gendarmerieregimenter. Diese kennen dann auch statt Kompanien nur *Hauptwachen*, statt Lanzen nur *Wachen* oder *Posten* mit einem Sergeant und zwei bis zehn Korporalen, während es gar keine Rekruten und einfache Soldaten gibt. Nach kaiserlicher Meinung kommt es in diesem Dienst weit mehr auf Reife und Erfahrung als auf jugendliche Frische an; daher werden die Landgendarmen auch fast ausschließlich unter den ausgemusterten Veteranen der übrigen Regimenter rekrutiert. Manche Spötter bezeichnen die Landgendarmarie deswegen auch als Versorgungseinrichtung für ältliche Unteroffiziere, und das Klischee des korpulenten Gendarmerie-Korporals mit Schnauzbart, Säbel und blauer Uniform ist allgemein bekannt - doch es lässt sich nicht abstreiten, dass diese Veteranen immer noch gut darin sind, die öffentliche Ordnung aufrechtzuerhalten und gerade in kleineren Städten Diebe und Vagabunden abzuschrecken oder festzusetzen. Als Meister haben Sie hier auch die Möglichkeit, relativ erfahrene Ordnungshüter zu entwerfen, die den gewöhnlichen 'Bütteln' deutlich überlegen sind und zudem gewiss so manche interessante Anekdote kennen,

Der Kauf von Offizierspatenten

Seit den Tagen der Kaiserlosen Zeit ist es in Aventurien nicht unüblich, dass Banner und ganze Regimenter ge- und verkauft werden wie Viehherden und dass Reiche die Truppen als Spekulations- oder Prestigeobjekt nutzen. Ständig auf der Suche nach guten Einnahmequellen, hat das Horasreich diesen (mit dem Streben nach einer effektiven Armee kaum zu vereinbarenden) Postenhandel in geordnete Bahnen gelenkt, statt ihn ganz zu verbieten. So kann denn heute jeder finanzkräftige Liebfelder die 'Patenschaft' über ein Banner übernehmen, den Rang eines 'Banner-Inhabers' genießen und sich mit dem Titel und der stolzen Uniform eines Kapitäns schmücken, sofern er nachweisen kann, zumindest die Hälfte der laufenden Kosten übernehmen zu können. Außer bei vornehmen Manövern, Paraden etc. ist der Inhaber allerdings gar nicht gerne bei 'seiner' Einheit gesehen: Das Kommando obliegt in der Praxis seinem Leutnant. Ob Sie als Meister diesen Postenhandel auch für Spielerfiguren zulassen oder nur nutzen, um blasierte Offiziere zu konzipieren, bleibt völlig Ihnen überlassen.



Die Finanzierung

Einen guten Ansatzpunkt für Abenteuer um Intrigen und Korruption bietet auch die übliche Finanzierungsweise gerade der Herzöglichen Truppen, die oft aus Söldnerhaufen hervorgegangen sind. Ein Banner Fußsoldaten hat jeden Monat Kosten für Sold, Ausrüstung und Verpflegung in Höhe von 500 Dukaten nötig. (Eine Reitereschwadron benötigt gar 800 Dukaten.)

Allerdings sieht aber das Gesetz vor, dass beurlaubte Soldaten, die einer bezahlten Beschäftigung nachgehen - denn das ist in Friedenszeiten durchaus erlaubt - für die Zeit ihres Urlaubs, zwar Unterkunft, aber keinen Proviant und nur halben Sold bekommen. Wenn also nur 40 tapfere Krieger da sind, kann Frau Kapitanya ihren Monatssold völlig legal um den Restbetrag von 50 Dukaten aufbessern, so dass abseits der Grenzfestungen Urlaub sehr gern und ohne Fragen gewährt wird - und es gibt sogar Gerüchte, dass manche Offiziere ihre Soldaten geradezu zur zivilen Arbeit prägen.

Das ist dann auch der Grund, warum es einerseits so viele 'Teilzeit-Soldaten' als Leibwächter o.ä. gibt - und andererseits so viele schneidige Kapitäns und Leutnants die Salons bevölkern oder auf Abenteuer ausziehen.

Inspektionen

Nun ist der natürliche Feind des Kommandanten der Inspezierende Defensionsrat. Unangekündigt pflegt ein solcher Inspekteur in der Garnison aufzutauchen, seine Vollmacht vorzuweisen und einen Waffenappell zu fordern. Wer da nicht so gute Drähte zum Hof hat, auf dass er doch noch am Vortag gewarnt wird und schnell irgendwelche Leute anwerben kann (denn die 'Echten' sind oft nicht so schnell aufzufinden), um zumindest zwei Drittel der Einheit zu präsentieren, findet sich mit seinem Banner schneller an der Dröler Südgrenze wieder, als er sich von seiner Mätresse verabschieden kann...

In eklatanten Fällen wird sogar die Degradierung empfohlen: ("Soso, von 50 Pikenieren nur 13 da ... Mit dem Zählen hat er es nicht so, wie ...? Na, da wird er als Sergeant ja besser den Überblick behalten...") Allerdings heißt es auch, dass sich manche Inspektoren mit Geld oder anderen Gefälligkeiten beeinflussen lassen ...

Militärgerichtsbarkeit

Viele Gesetzesbücher sind über das genaue Reglement und die Ahndung von Verstößen in der Armee vollgeschrieben worden - hier soll aber nur interessieren, was Ihnen als Meister das Leben erleichtern kann.

Genauso wie ein militärischer Rang Ansehen und Autorität verleiht, zwingt er auch zur Beachtung gewisser Vorschriften: Wer seine Befehlsgewalt missbraucht und ausnutzt oder durch 'unwürdiges Verhalten' das Ansehen der Armee beschmutzt, wird sich bald einem Militärtribunal gegenüber sehen und muss mit Ehrenstrafen, Degradierung oder gar dem unehrenhaften Ausstoß aus der Armee rechnen.

(Falls Sie das Glück haben, nur verantwortungsbewusste Charaktere zu kennen, könnte ja auch die Intrige eines übelmeinenden Vorgesetzten zu derartigen Anklagen führen - gewiss ein Abenteuer für sich, den Ruf wieder reinzuwaschen.)

Abenteuer in der Armee

Institutionen wie eine Kaiserliche Armee haben leicht die Tendenz, im Rollenspiel entweder ignoriert oder aber zu universellen Problemlösern zu werden, obgleich sie durchaus stimmungsvoll eingesetzt werden können - selbst wenn Sie nur geringes Interesse an großen Feldzügen und Schlachten in Ihren Abenteuern haben (wie sie z.B. die ständigen Reibereien an den Dröler Außengrenzen oder Scharmützel in den 'Kolonien' bieten).

So gibt es neben den bereits erwähnten Intrigen, Titelkäufen und Bestechlichkeiten auch noch das weite Feld der militärischen Spionage, die sich auf Geheimnisse des Feindes richtet. Sowohl die Mengbillaner wie auch die Mittelreicher haben gewiss Dutzende, wenn nicht Hunderte von Zuträgern, die es auszuheben gilt - vielleicht werden ja auch geheime Unterlagen, Stationierungspläne und dergleichen gestohlen oder vereinfacht.

Genauso ist natürlich auch die Horasarmee ständig interessiert, einen Vorteil über den Feind zu gewinnen, sei es, dass neue Waffen, Techniken und Taktiken ausprobiert werden müssen, sei es, dass der Vorgesetzte eines Helden gerne ein wenig 'private' Spionage gegen die Mengbillaner betreiben will, um seinen Ruf aufzubessern...

Moderne Waffen

Die überragenden Künste der horasischen Waffenbauer wurden bereits angesprochen - dort, wo sich wiederentdeckte bosparanische Feinarbeit mit dem Wissen der Schradoker Zwerge verbindet, werden Waffen von zuvor unbekannter Form und Wirkung erbaut.

Ebenso wurde bereits der Plan des Staats-Marschalls erwähnt, eine einheitlich gerüstete, 'exemplarische Armee' zu schaffen, deren Rückgrat aus Pikenieren und Armbrustschützen besteht, und in die eine starke Unterstützung durch Artillerie integriert ist.

So gibt es mittlerweile eine gute Anzahl von 'Torsions-schleudergeräten'

(den aus der Seekriegsführung bekannten 'Rotzen') verschiedener Gewichtsklassen, die, auf Lafetten montiert und von zwei Pferden gezogen, auch 'mobil' im Felde eingesetzt werden sollen. Diese Waffen (wie auch auf Troßwagen transportable Böcke) werden entweder mit Steinkugeln, Hylailer Feuer oder Hagelschlag (Beuteln voll scharfkantigen Steinen oder Metallsplintern) bestückt und - je nach Größe - zu Fünfen oder Achten in Bombardenkompanien zusammengefasst. (Schweres Belagerungsgerät wie fahrbare Türme, Quaderwerfer oder Sappeursausrüstung ist allerdings weiterhin in speziellen Einheiten organisiert.)



Eine vollständig neue Kategorie bilden dagegen all jene Waffen, die aus den Rotzen durch allmähliche Verkleinerung entwickelt -wurden und damit die Nachfolger der Armbrüste darstellen sollen - momentan jedoch sind sie noch zu teuer und zu selten, als dass sie in mehr als einigen ausgewählten Bannern der Horaslegion zum Einsatz kämen.

Allen vier Waffen ist gemeinsam, dass sie ihre Schusskraft nicht aus gespannten Bögen, sondern aus verdrehten Seil-, Haar oder Drahtbündeln beziehen und dass ihr komplizierter Abschuss- (und Wiederlade-)mechanismus sich innerhalb eines Kastens aus gehämmertem Blech befindet, um dort vor den Einflüssen des Marsches und der Witterung geschützt zu sein. All diese Waffen - wie gesagt, sie befinden sich noch im Experimentalstadium - können entweder kurze Bolzen oder Kugeln (aus Stein oder Metall) verschießen.

Die meist kugelschleudernde **Arbalone** ist die größte und schwerste Waffe ihrer Familie; Mit ihrem zwei Schritt langen Schaft und dem trichterförmigen Lauf ist sie sehr weitreichend und von gewaltiger Wucht, doch da ihr mechanisches Innenleben bewusst grob und widerstandsfähig gearbeitet ist; wiegt sie auch satte 12 Stein. Diese Waffe wird vor allem als halbstationäres' Geschütz eingesetzt: Zwar kann sie ein kräftiger Soldat durchaus von einem Ort zum anderen schleppen, üblicherweise wird sie allerdings auf Troßwagen befördert und am Einsatzort auf die Schützen ausgegeben. Diese stützen sie fast immer auf einem Dreibein (von weiteren drei Stein Gewicht) ab, denn mit dem Gewicht von zwölf Stein in den Händen auch noch präzise zu zielen, ist schlechterdings unmöglich -- daher sind Arbalonen nahezu ausschließlich bei Belagerungen nützlich, wenn sich Angreifer oder Verteidiger kaum bewegen müssen.

Obwohl keine andere Handwaffe der Wirkung einer Arbalone nahe kommt, hat dieses Geschütz nach Meinung mancher Waffenexperten bereits seine Zukunft hinter sich- Ihr hohes Gewicht, aber auch die Tatsache, dass sie in, einer Schlacht nach dem ersten Schuss fast wertlos ist - zu lange dauert das Nachladen -, haben die Arbalone zur plumpen 'Karracke der Waffentechnik' gemacht. Dass Arbaloniere schon zur Selbstverteidigung ihre Waffen nach dem Schießen fortwerfen und zur Klinge greifen müssen, ist ein weiteres schweres Problem - denn natürlich können die kostspieligen Schleudern nur geborgen werden, wenn die horasische Seite das *Feld* behauptet.

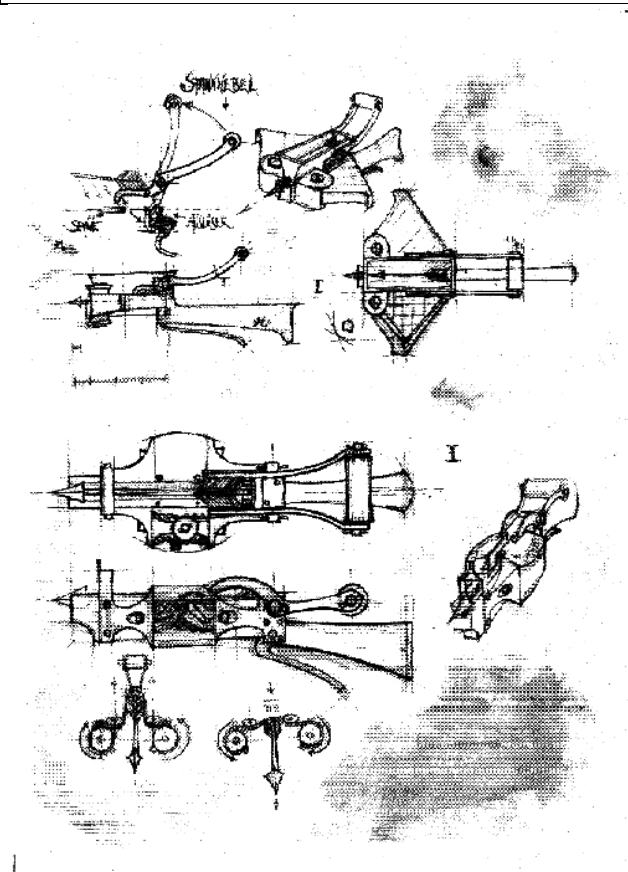
Stattdessen sind die kürzeren und leichteren **Arbaletten** sehr verbreitet: Die etwa anderthalb Schritt langen und 5 Stein schweren Schuhwaffen können auch auf dem Marsch mitgeführt werden und ohne eine Stütze benutzt werden (auch wenn diese beim Zielen sehr hilfreich ist). Die Arbalettieri der Horaslegion verwenden sie als Hauptfernwaffe und können mit gutgezielten Salven bei massiertem Einsatz geradezu mörderische Ergebnisse erzielen. Zum Drill eines Arbalettiers gehört das schnelle Nachladen und Schiessen auf Kommando; es ist üblich, dass erst die eine, dann die zweite Reihe schießt, während die erste kniend bereits wieder nachlädt - und derartigem, fast unablässigem Bombardement ist kaum ein Feind gewachsen. . Es gibt Arbaletten sowohl für den Verschuß

von Kugeln als auch von Bolzen, wobei erstere Munition die Regel ist; auch Schnelllade-Arbaletten mit bis zu sechs Geschossen in einem kastenförmigen Aufsatz wurden schon gesehen.

Beide Waffen werden theoretisch mittels einer Kurbel gespannt, was erhebliche Zeit kostet, dafür aber (relativ) narrensicher ist. Im Feld hat sich allerdings gezeigt, dass man diese Prozedur bei der Arbalette erheblich verkürzen kann, indem man die Waffe abstellt, die Kurbel mit dem Fuß zurückhält und dann die eigentliche -Schleuderplatte mit dem Stützstock kräftig in den Lauf zurückstößt. Dadurch kann bei Erfolg die Ladezeit deutlich verkürzt, bei Misserfolg jedoch die ganze Mechanik beschädigt oder gar zerstört werden, weswegen den Soldaten diese Prozedur auch eigentlich untersagt ist.

(Diese Verwendung des Gabelstockes wäre bei der Arbalone theoretisch auch denkbar, doch müsste der Schütze schon deutlich über zwei Schritt groß und so stark wie ein Troll sein...)

Die kleine Schwester dieser Fernwaffen ist die **Balestra**; knapp ein Schritt lang und damit gut am Sattel zu tragen, ist sie zur Waffe der besten Reitereinheiten des Horasreiches geworden. Ebenso tragen manche Fußsoldaten die Balestra an der Seite oder auf dem Rücken, und auch beim reichen Adel ist sie als Jagdwaffe populär. Ihr geringeres Gewicht macht die Balestra auch sonst sehr beliebt, denn was ihr an Schusskraft fehlt, wird durch das schnellere Nachladen und leichtere Zielen wieder wettgemacht. Die Waffe wird meist zweihändig gehalten und gegen die Schulter gestützt, doch ist im Notfall auch das einhändige Ausrichten und





Abschießen einer Balestra möglich, wenn es mehr darauf ankommt, überhaupt seinen Schuss loszuwerden als präzise zu treffen. In den Kavallerieschulen wird zum Beispiel eifrig geübt, die zuvor geladene Balestra im Ritt aus dem Sattelköcher zu ziehen, auf den Feind zu schießen und die Waffe wieder zu verstauen, ehe man den Gegner erreicht und mit dem Säbel dreinschlägt. Ebenso haben die Brustpanzer der dieser Einheiten meist einen 'Rüsthaken', der sowohl zur Auflage der Waffe als auch zum schnelleren Laden dient.

Die nächstkleinere Vertreterin ist die **Balestrina** von gerade einmal zwei Spann Länge - so leicht, dass sie fast ausschließlich als Zweitwaffe Verwendung findet (zumindest gibt es keine hauptsächlich mir Balestrinas ausgerüsteten Einheiten der Horaslegion). Im Rahmen dieser Einschränkungen ist die Balestrina allerdings sehr beliebt: Ihre geringe Größe macht sie sehr geeignet für beengte Verhältnisse (etwa beim Kampf in einer Stadt) und zur perfekten Einband-Schusswaffe. Manche Söldner tragen beim Angriff mehrere geladene Balestrinas bei sich und vorn abtrünnigen Oberst der Kusliker Seesöldner heißt es, dass er bei seinen Piratenüberfällen fünf und mehr dieser Waffen schussbereit in zwei Schärpen trägt.

Starr mit einer Kurbel werden Balestra und Balestrinas mit einem Hebel gespannt, der dem von Armbrüsten bekannten Geißfuß ähnlich, hier allerdings unter dem Lauf fest mit der Waffe verbunden und deutlich kleiner ist. Im Gegensatz zu den vorangegangenen 'Klein Rotzen', deren Torsionsbündel senkrecht zum Lauf steht, liegt er bei Balestra und Balestrina parallel dazu was sie deutlich handlicher macht. Beide Waffen verwenden fast ausschließlich Kugeln als Geschosse und sind ebenso häufig als Mehrlader ausgelegt.

Bezeichnung	TP	Gewicht	Reichw.	Preis (D)
Arbalone	3W+8	480+10	250	60
Arbalette	2W+6	200+8	100	40
Balestra	2W+2	150+5	60	35
Balestrina	1W+5	60+5	25	25

Anmerkungen:

1) Trefferpunkte, Gewicht und Preise gelten für das Verschießen von Kugeln; bei Bolzen werden die TP um 2 erhöht, das Waffengewicht steigt um 20 Unzen, dafür wiegen die Bolzen jeweils 2 U weniger. 2) Alle angegebenen Waffen verwenden die Reichweitentabelle der Schweren Armbrust. 3) Balestrinas können von Zwergen einhändig, Balestras und Arbaletten zweihändig, Arbalonen nur als stationäres Geschütz verwendet werden. 4) Arbalonen werden binnen 20 Kampfrunden nachgespannt, Arbaletten binnen 15 (binnen 8 mit der Stützstock-Methode, die allerdings das Versagensrisiko für den nächsten Schuss auf 17 bis 20 erhöht). Balestras benötigen drei Kampfrunden pro Schuss, Balestrinas sogar nur zwei. 5) Fällt bei einem Schussversuch eine 18 oder 19, so ist die komplizierte Mechanik der Waffe verklemmt und kann nur durch Öffnen der Kapselung und eine gelungene Mechanik-Probe+5 wieder gängig gemacht werden, was etwa 1 Spielrunde dauert. Bei einer 20 ist die Mechanik gar so verzogen oder ein Teil zerstört, dass die Waffe komplett zerlegt werden und wieder 'in Schuss' gebracht werden muß. Dieser Vorgang erfordert gut 3 Stunden Arbeit und eine gelungene Mechanik-

Probe+8.

Eine weitere moderne Waffe ist der Hylailer Granatapfel, der offiziell den Namen 'Brandöl Wurforgel' trägt: Bei dieser Erfindung handelt es sich um eine schlichte Tonkugel, die mit Hylailer Feuer befällt, mit einer Lunte versehen und dann möglichst weit und schnell auf den Feind geschleudert wird. Dort zerbricht sie und verschüttet ihren hoch brennbaren und kaum zu löschenden Inhalt über das unglückliche Opfer, das wohl sogleich das Kämpfen vergisst und nur verzweifelt die Flammen zu ersticken versucht.

So grausam effektiv ist diese Waffe, dass bereits einige Banner Fußsoldaten mit diesen Granatkugeln ausgerüstet worden sind - eine sehr kühne Neuerung, denn diese 'Granatiere' müssen natürlich auch erhebliche Mengen Brandöl als Munition mit sich führen und sind selber vom Flammentod bedroht - ganz abgesehen davon, dass das Reglement ausdrücklich befiehlt, im Falle einer 'unabweisbaren Niederlage' die Wagen mit dem Öl lieber in Brand zu setzen als dem Feind in die Hände fallen zu lassen.

Der Granatapfel wird als improvisierte Wurfwanne geschleudert, wobei das Ziel jedoch immer als eine Klasse größer als tatsächlich gilt. Der angerichtete Schaden beträgt 4W, zu dem 2W6 Kampfrunden lang noch ein Folgeschaden von je 1 W kommt. Eine 20 beim Wurf bedeutet jedoch, dass der Granatier sich selbst - mit vollem Schaden - in Brand gesetzt hat.

Typische Rüstungen im Horasreich

Der Übergang zu 'modernerer' Bewaffnung hat es mit sich gebracht, dass auch viele der bekannten Rüstungsformen im Horasreich an Bedeutung verloren haben, ihr Tragen sogar dem Ansehen schädlich sein kann - leicht gilt man als *garethisch-barbarisch*, wenn man sich in allzu viel Eisen hüllt, schlimmstenfalls gar *als feige*, wenn man dies als Privatmensch von Ehre tut. Wirklich gerüstet sind nur noch die professionellen Kämpfer (und auch diese werden keinen Salon in voller Rüstung betreten).

Der typische Fußkämpfer der Horaslegion, sei es nun ein Hellebardier oder Zweihandschwinger, ist in einen Kürass mit 'Latz' und Plattenbeine gehüllt und trägt dazu einen Morion oder Tellerhelm (*Gesamt-RS/BE' 6/4*), während die Pikeniere mit dem sogenannten langen 'Eisenmantel' und einem Morion (*RS/BE ebenfalls 6/4*) geschützt sind. Die Leichte Reiterei, gleich, ob Kürassiere oder berittene Arbalettieri, trägt für gewöhnlich nur Kürass und Hut, wobei letzterer nach außen zwar einem ledernen oder filzernen Schlapphut ähnelt, innen aber durchaus mit einer eisernen Hirnschale verstärkt ist (*RS/BE: 4/2*). Die Schwere oder Panzerreiterei, auch Dragoner genannt, ist mit einem kompletten Reiterharnisch (inklusive Bein-schienen und enganliegendem Helm) geschützt, wie man ihn auf S. 41 im Heft das Reich des Horas sehen kann (*RS/BE: 8/5*). Daneben sind natürlich noch die Kettenrüstungen der Rondrianer und der traditionelle 'Kusliker Lamellar' der Horasgarde erwähnenswert, wenn auch letzterer in naher Zukunft wohl vom schlichten Kürass abgelöst werden wird.



Die Flotte

Auch die Seemacht des Horasreichs bietet zahlreiche Möglichkeiten, ist doch der Hauptfeind, die Schwarze Allianz, vor allem zur Sec aktiv - doch ist das Thema 'Seefahrt' schon in anderen Boxen gründlich abgehandelt worden, so dass wir hier

nur die Flottenstruktur sowie die Werte, der gängigen Schiffstypen vorstellen wollen.

Anmerkungen zu einer Karriere in Ihrer Horaskaiserlichen Majestät Flotte finden Sie auf Seite 33.

DIE HORASKAISERLICHE FLOTTE

Die **Heimatflotte** unter **Admiral Dorian ter Broock** mit Haupthafen Grangor verfügt über 4 Schivonen der König-Therengar-Klasse, 4 Schivonen der Arivor-Klasse, 6 Schivonen älterer Bauart, 4 Karracken der Fürchtenichts-Klasse, 4 Karracken älterer Bauart, 2 Holken, 12 Karavellen und 20 Kutter.

Flottillen:

I. (Grangor, 4 x König-Klasse), II. (Kuslik, 4 x Arivor-Klasse), III. (Belhanka, 4 ältere Schivonen), IV. (Efferdas, 4 Karavellen), V. (Grangor 4 x Fürchtenichts-Klasse), VI. (Kuslik, 4 Karavellen), VII. (Neetha, 4 Karavellen), VIII. (Sewamund, 2 Holken, 2 ältere Schivonen, 4 Kutter), IX. (Grangor, 6 Kutter), X. (Kuslik, 6 Kutter), XI. (verteilt, 4 ältere Karracken, 4 Kutter)

Die **Zyklopenflotte** unter **Admiral-Marschall Praioles Aleistos** umfaßt 4 Galeassen der Seekönig-Mermydion-Klasse, 12 ältere Triremen, 20 Biremen, 8 Dromonen, 2 Holken, 2 Koggen, 4 Karavellen und 12 Kutter. Ihr Haupthafen ist Rethis; sie ist ebenfalls direkt der Admiralität unterstellt.

Flottillen:

I. (Rethis, 4 Galeassen), II. (Tenos, 4 Dromonen), III. (Teremon, 4 Triremen), IV. (Phenos, 4 Biremen), V. (Phrygaos, 4 Biremen), VI. (Rethis, 6 Kutter), VII. (Teremon, 4 Karavellen), VIII. (Rethis, 4 Biremen), IX. (Belhanka, 2 Holken, 3 Kutter), X. (Neetha, 2 Koggen, 3 Kutter), XI. (Neetha, 4 Triremen, 6 Sirenen als Reserve), XII. (Rethis, 4 Triremen, 6 Biremen als Reserve), XIII. (Silben, 4 Dromonen)

Die **Expeditionsflotte** unter **Admiralin Pervalia ya CravezzaTerdilion** schließlich besitzt ihr Oberkommando in Dröl. und es heisst, daß der Großteil der Stabs-offiziere dem Südmeer (dem eigentlichen Aktionsgebiet dieser Flotte' noch nie näher gekommen ist als Brabak. Der Admiralin sind 4 Schivonen, '6 neue Schivonnellas der SikramKlasse, 2 Galeassen, 4 Dromonen, 3 Karavellen und 14 Kutter zugeteilt, die je nach Aufgabe Flottillen zugeordnet werden. Die meisten sind mit der Versorgung der 'Kolonien' im Südmeer beschäftigt.

NEUE SCHIFFSTYPEN

DIE SCHIVONEN DER KÖNIG-THEKENGAR-KLASSE

Takelage: IV (rah 3, rah 3, rah 3, havenisch 2, Sprietsegel)

Länge: 40,8 Schritt

Breite: 11,7 Schritt **Schiffsraum:** 716 Quader

Tiefgang: 4,5 Schritt **Frachtraum:** 440 Quader

Besatzung: ca. 150 M + 150 G + 50 S

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 3

Preis: geschätzt 75.000 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde

am Wind: 5 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 1 überschwere Rotze voraus, 2 mittlere Rotzen und 1 schwerer Aal achteraus, 8 leichte und 16 schwere Rotzen (je 4 + 8 pro Breitseite), 16 Hornissen

DIE SCHIVONELLEN DER SIKRAM-KLASSE

Takelage: III (havenisch 1, havenisch 2, havenisch 2, Sprietsegel)

Länge: 29,4 Schritt

Breite: 7,8 Schritt **Schiffsraum:** 290 Quader

Tiefgang: 3,8 Schritt **Frachtraum:** 190 Quader

Besatzung: ca. 70 M + 80 G + 25 S

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 3

Preis: geschätzt 25.000 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde

am Wind: 6 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 2 Harpun-Aale voraus, 2 mittlere Rotzen achteraus, 12 mittlere Rotzen (je 6 pro Breitseite), 10 Hornissen

DIE GALEASSEN DER SEEKÖNIG-MERMYDION-KLASSE

Takelage: III (havenisch 1, havenisch 2, havenisch 1); 6x32 Riemen

Länge: 48,8 Schritt

Breite: 7,5 Schritt **Schiffsraum:** 244 Quader

Tiefgang: 2,0 Schritt **Frachtraum:** 81 Quader

Besatzung: ca. 40 M + 200 R + 120 G + 50 S

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 3

Preis: geschätzt 50.000 D + Bewaffnung

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 94 Meilen/Stunde

am Wind: 4 Meilen/Stunde

gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde

gerudert (Rammen): 20 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 2 schwere Rotzen, 1 Harpun-Aal voraus, 2 schwere Rotzen achteraus, 4 Böcke (je 2 querab), 2 überschwere Rotzen (drehbar, je 1 pro Kampfturm), 16 Hornissen (je 8 pro Kampfturm)



Rechts- und Justizwesen im Horasreich

Sehr kompliziert ist dieses Thema, und deshalb soll hier nur angesprochen werden, was voraussichtlich für

Abenteuerszenarien (oder deren schauriges Ende) von größerer Bedeutung sein mag:

Die Straftaten

Für Sie als Meister ist die folgende Übersicht hoffentlich nur interessant, um die Vergehen Ihrer eigenen Schurken zu bewerten, doch mitunter, so hört man, sollen auch Abenteurer die Gesetze brechen...

- Verstöße sind mindere Rechtsbrüche, die eher stören als verletzen und gefährden: Dazu zählen Raufereien und Streitereien, Mundraub und Fallenstellen, aber auch zu schnelles Reiten im Dorf sowie Landstreicherei, unerlaubtes Betteln und grober Unfug.
- Als Verbrechen gelten gefährliche und vorsätzliche Rechtsbrüche wie bewaffnete Raufereien, schwere Körperverletzung, Vergewaltigung, das fahrlässige Töten intelligenter Wesen, gezielte Verleumdung, Diebstahl,

Betrug, Einbruch, Geheimbündelei, aber auch der Widerstand gegen die Staatsgewalt sowie 'allgemeine Gefährdung', ein universeller Begriff, der für Brandstiftung und dergleichen gedacht ist, aber auf fast alles angewendet werden kann, was dem Ankläger bedrohlich erscheint.

- Schwerverbrechen schließlich sind die Steigerungen der genannten Taten, sie werden mit Zwangsarbeit oder dem Tod bestraft. Hierzu zählen: Mord und Mordversuch, Totschlag, Hoch- und Staatsverrat, Spionage, Götterlästerung, Meineid und Entweihung, Menschenraub, Straßenraub und Falschmünzerei sowie wiederholte Verbrechen und 'staatsgefährdende Taten', was von Demagogie und Demokratie angefangen alles heißen kann.

Untersuchungen und Prozesse

Vergehen werden fast ausschließlich verfolgt, wenn man ohne größeren Aufwand des Täters (oder Verdächtigen) habhaft werden kann - wer will schon einen Landstreicher durch mehrere Signorien oder Baronien hetzen?

Bei offenkundigen Verbrechen hingegen wird erwartet, dass die Autoritäten in angemessener Zeit einen Verdächtigen vorweisen können. Die übliche Vorgehensweise sieht folgendermaßen aus: Jemand meldet ein Verbrechen der Obrigkeit - oft dem Dorfältesten oder Landgendarm, der nun den Tatort besichtigt und entscheidet, ob er die Meldung ernst nimmt und dem zuständigen Richter weiterleitet. Fehleinschätzungen können fatale Folgen bis hin zur Verurteilung wegen Strafvereitelung (seinerseits ein Verbrechen) haben.

Die örtliche Vertretung des Adlerordens nimmt sich nun der Sache an und versucht zu ermitteln, wer die Tat verübt hat, wobei in der Praxis nichts über Zeugenaussagen geht. (Die aventurische Kriminalistik ist nicht gerade ausgereift zu nennen ...)

Mitunter ist der Hauptverdächtige flüchtig und eine Menschenhatz mit Steckbriefen und Belohnungen fällig. Kann er sich der Justiz entziehen, bleibt die Akte offen und setzt allmählich Staub an.

Ist der Verdächtige gefasst, kommt er vor Gericht. Als Ankläger fungiert ein Staats-Advocat oder Procurator, der Angeklagte kann seinerseits *einen* Fürsprecher erwählen. Früher war dies meist ein angesehener Bekannter, heute sind hingegen Rechtskundige ratsamer, die sich natürlich längst nicht jeder leisten kann. Armenanwälte sind in Aventurien unbekannt, mitunter

finanzieren aber wohlwollende Verwandte, Bekannte, Logenbrüder oder Unbekannte einen guten Juristen.

Bei der Gerichtsverhandlung werden möglichst viele Zeugen aufgeboten, und wenn der Beklagte die Tat nicht abstreiten kann, wird oft auf einen 'guten Grund' oder 'Schuldunfähigkeit' plädiert - ersteres gilt etwa bei Notwehr und Nothilfe für andere, das zweite bei schwerster Trunkenheit oder Bezauberung.

Während das magische Gedankenlesen als Beweis nicht zulässig ist, dürfen Magier durchaus als Fachgelehrte begutachten, ob der Täter vielleicht unter einem Beherrschungszauber stand.

Die einzelnen Gerichte

- Friedensgerichte gibt es in Landstädten und in Signorien - hier ist es gleich, ob der Stadtrat bzw. Signor persönlich zu Gericht sitzt oder ob er einen respektablen Untertanen der Kaiserin als Friedensrichter benennt, der dann über geringwertige Fälle entscheidet: Bei Streitigkeiten bis zu einem Wert von 20 Dukaten, bei Strafsachen über Verstöße und Widrigkeiten, besonders wichtig sind sie als Markt- und Markgerichte. Friedensrichter können Straf gelder bis zu zehn Dukaten, Schandstrafen oder Arrest bis zu einem Monat verhängen.
- Freigerichte bestehen in allen Baronien als Gerichte des Barons oder der Freistadt, hier muss der eigentliche Gerichtsherr so viele geeignete Richter berufen, wie nötig sind. (Theoretisch sollten sie zumindest die Lizenz der Rechtskunde besitzen, doch ist das eher selten.)



Sie urteilen über Untaten von Adligen, Verbrechen und größere Streitigkeiten um mehr als 20 Dukaten Wert (sowie über die Entscheidungen eines Friedensrichters). Zu den zulässigen Strafen zählen Garnisons- und Korrekionshaft oder Geldbussen ohne Obergrenze.

- **Hochgerichte** bestehen in den Herzogtümern und Königreichen, und oft ist das Richteramt auch den ansässigen Grafen übertragen. Hier wird über Schwerverbrechen, aber auch über Urteile der Freigerichte entschieden. Hochgerichte können alle bereits genannten Strafen sowie Zwangsarbeit und die Todesstrafe verhängen.

- Das **Staatsgericht** unter dem Staats-Oberrichter Herzog Eolan von Methumis und mehreren hochadligen Cammerrichtern residiert in Vinsalt und urteilt über schlichtweg alles, was sein Interesse findet. Sowohl laufende Prozesse wie auch bestehende Urteile können herbeigezogen und neu verhandelt werden - vor allem aber ist das Staatsgericht auch berechtigt, die Entscheidungen von Gilden- und anderen autonomen Gerichtshöfen zu überprüfen und Verbrechen des Hochadels zu ahnden. Sämtliche im Horasreich bekannten Strafen können hier verhängt werden.

Die Strafen

Ehrenstrafen

Die Horasier sind so auf ihre Ehre bedacht, dass die öffentliche Bloßstellung bereits eine empfindliche Bestrafung für Untaten darstellt - und deshalb kennt das Recht auch mehrere feine Abstufungen davon: den *Öffentlichen Tadel*, bei dem das Verhalten des Täters durch einen Ausrufer zur Mittagsstunde auf einem allgemein zugänglichen Platze gerügt wird, die *Öffentliche Abbitte*, bei der der Täter vorgeladen, nach dem öffentlichen Tadel seinerseits seine Schuld eingestehen, eventuelle Irrtümer widerrufen und schließlich Abbitte leisten muß sowie die *Zurschau-stellung*, bei der der Verurteilte an einen Schandpfahl oder an den Pranger gefesselt und dem Gespött der Leute preisgegeben wird.

Manche Richter verurteilen mitunter bekannt hochmütige Leute wegen einer Lappalie zur Öffentlichen Abbitte, um die Übeltäter zur Missachtung des Urteils zu verleiten.

Geldstrafen

Bußgelder variieren beliebig in ihrer Höhe und sollen sich auch nach dem Vermögen des Verurteilten richten. Zahlungsunfähige werden mitunter arretiert oder in Korrekionshäuser gesperrt, bis jemand sie auslöst oder sie ihre Buße abgesessen haben - generell gilt ein Tag als Gegenwert für einen Heller...

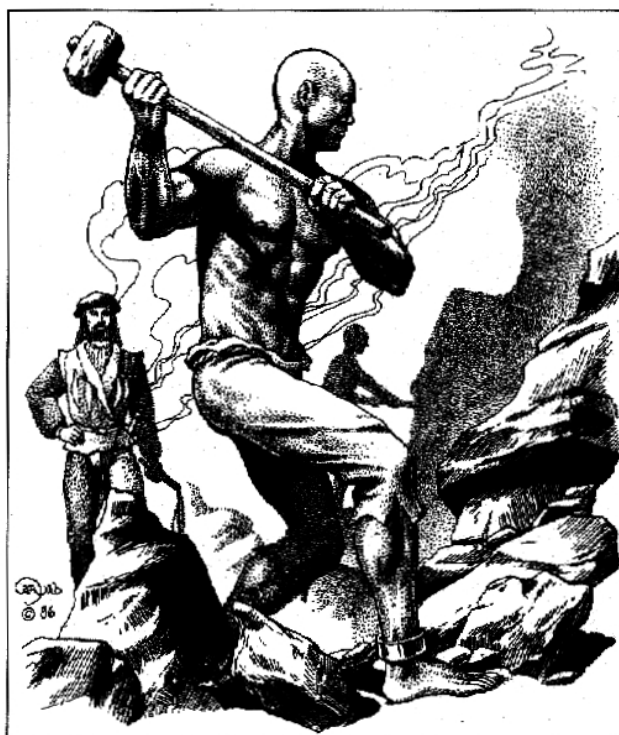
Freiheitsstrafen

Während früher die Blendung von Spionen, das Handhacken bei Dieben, das Zungenabschneiden bei Verleumdern als Bestrafung des 'sündigen' Körperteils sehr verbreitet waren, gelten derlei Verstümmelungen heute als barbarisch. Im aufgeklärten, modernen Horasreich werden Verbrecher weit eher zu Gefängnis samt Arbeitspflicht verurteilt. Das soll sie durch eine 'anständige' Beschäftigung bessern (und versorgt darüber hinaus den Staat mit billigen Arbeitern für seine zahlreichen Minen und Bauprojekte ...).

- **Bannung** bedeutet die (nicht ehrenrührige) Auslage, sich an einen bestimmten Ort zurückzuziehen; eine Art Hausarrest, der vor allem gegen adlige Übeltäter angewandt wird: Sie müssen sich auf eines ihrer Güter begeben und dürfen dort nur beschränkt Besuch empfangen. (Zur Kontrolle wird oft eine Agentur des Adlerordens eingerichtet.)

- **Garnisonshaft** ist die Verbannung in eine Festungsstadt, wo sich der Verurteilte (je nach Urteil) morgens und abends, einmal täglich oder gar nur wöchentlich beim Kommandanten melden muß. Meistens werden abgelegene Garnisonen nahe der Grenze oder in der Provinz gewählt, um (quasi als zusätzliche Strafe) den Straftäter von der höfischen Gesellschaft und Kultur zu distanzieren. Bekanntestes Garnisonsgefängnis ist zweifelsohne das Merymakon auf Rethis, das schon so manchem Herrscher als Verbannungsort für unliebsame Adlige diente.

- **Korrekionsgefängnis** ist die üblichste Freiheitsstrafe und bringt die Einweisung in eine 'Korrekionsanstalt' mit sich - eine bewachte Manufactur mit kargen Unterkünften, wo der Verurteilte zu seiner 'Besserung' arbeiten muss und (theoretisch) sogar die nötigen Handgriffe erlernt, um später als Manufacturarbeiter unterzukommen. Laut Gesetz sind alle Barone, Gransignores und Freistädte verpflichtet, ein solches Korrekionshaus zu errichten und dessen Gewinne





zur Hälfte dem Staat abzuliefern - im Gegenzug erhalten sie ja die fast kostenlose Arbeitskraft der Sträflinge, die gerade soviel Entgelt erhalten, um in den meisten Gefängnissen einen florierenden Schmuggelhandel aufrechtzuerhalten...

- **Zwangsarbeit** hingegen bedeutet, dass die Sträflinge zu besonders schwerer und gesundheitsschädlicher Arbeit verurteilt werden.

Da dieses Urteil von Hochgerichten gesprochen wird, sind auch die Provinzen für die Bereitstellung und Unterhaltung dieser Strafanstalten verantwortlich: In Grangor, Methumis und Chababien bestehen deshalb Zuchthäuser in den Goldfelsen bzw. den Hohen Eternen, wo die Sträflinge in den Minen eingesetzt werden; in Horasia und Arivor hingegen werden Schwerverbrecher auf die Galeere geschickt: Die Erzherzogliche *Trireme Zorn des Praios* hat keinen anderen Sinn, als die Ruderer zu harter Strafknechtschaft zu bringen, ähnlich verhält es sich mit der Arivorer *Bireme Mythrael*.

In Dröl ist das Zuchthaus von Morbal berüchtigt, da die Sträflinge nur zu schnell an der harten Arbeit in den Sümpfen und der gefährlichen Umgebung zugrundegehen, während in Gravina und Bilhén vor allem kriegerische Übergriffe das Leben der Insassen bedrohen - man sieht bereits, dass es im gering besiedelten Königreich Dröl entweder besonders viele Schwerverbrecher gibt oder die Obrigkeit besonders gerne Zwangsarbeiter statt bezahlter Arbeitskräfte einsetzt.

Die Zyklopeninseln schließlich besitzen die wohl gefürchtetste Strafeinrichtung: In den Minen von Phrygaios ist das Leben eines Verbrechers keinen roten Heller wert -

und es sagt viel, dass hier auch die meisten vom Staatsgericht verurteilten Schwerverbrecher ihre Strafe verbüßen.

Strafumwandlung

Wenn Gründe für eine gewisse Milde vorliegen, darf eine Freiheitsstrafe vom Gericht in die mildere Form verwandelt werden, dadurch erhöht sich allerdings die Strafdauer: Ein Jahr Zuchthaus entspricht zwei Jahren Gefängnis, ein Jahr Korrekthaus ist zwei Jahren Garnisonshaft gleichzusetzen, ein Jahr Garnisonshaft kann wiederum zu zwei Jahren Bannung gewandelt werden.

In der Praxis sind es vor allem die einflussreichen Adligen und Großbürger, die für zwanzig Jahre auf ihr Landgut müssen, während Bürger und Bauern gehängt oder in die Minen geschickt werden - und nach ein paar Jahren kann man ja um Begnadigung bitten ...

Leibesstrafen

Wie bereits angedeutet, sind verstümmelnde Strafen eher unüblich geworden; als zusätzliche unwiderrufliche Ehrenstrafe ist jedoch das Brandmarken auf den Handrücken oder gar im Gesicht nicht unbekannt.

Todesstrafe

Mehr der Vollständigkeit halber sei erwähnt, dass im Horasreich in der Regel Bauern und Bürger gehängt, Adlige hingegen enthauptet werden. Als 'Strafhinderung' kann die Hinrichtung nichtöffentlich erfolgen, doch geschieht das eher selten. In Dröl und auf den Inseln gibt es auch noch grausamere Todesarten, und insbesondere sind 'spiegelnde' Strafen beliebt.

Das Rechtssystem im Spiel

Sie haben es bestimmt bereits erkannt: Sehr viel hängt im Horasreich von der Gunst oder Laune der Richter ab, und Intrigen zu ihrer Beeinflussung sind immer möglich (und nicht gerade selten). Ebenso könnten korrupte Richter entlarvt (oder gekauft) werden.

Das Ermitteln von Verbrechern und ihre Gefangennahme bietet erhebliche Möglichkeiten - vielleicht wird aber auch ein rechtskundiger Held als Fürsprecher angeworben oder es gilt, ein Gericht von der höheren Notwendigkeit eines Gesetzesbruchs zu überzeugen (gerade bei den Ermittlungsmethoden mancher Helden ein wichtige Sache...)

Nach dem Urteil muß unter Umständen schnell ausreichend Geld herbeigeschafft werden, auf dass ein Zahlungsunfähiger nicht zu lange im Kerker versauert - oder die Helden sollen einen verurteilten Verbrecher an den Ort seiner Strafe eskortieren, während seine Spießgesellen ihn befreien wollen. (Das geht natürlich auch umgekehrt.)

Insbesondere gebannte Intriganten auf ihren Landgütern bieten sehr viele Möglichkeiten - von ihrer Bewachung durch einen Horasagenten als Spielerfigur über heimliche Besuche zur Kontaktaufnahme bis zur Vereitelung (oder Planung) von Fluchtversuchen ist hier alles denkbar.

RANDNOTIZ: RAUSCHGIFTE

Der Markt für illegal importierte Drogen ist im Horasreich groß - und anders als im Mittelreich mit seinem Index Wehrheimium wird hier einigermaßen zwischen den unterschiedlichen Stoffen und Gewächsen unterschieden: Der Genug von *Mohacca*, *Zithabar* und *Cheriacba* (aber auch Ilmenblatt) ist bei Konservativen verpönt und kann als Vergehen bestraft werden, der Handel damit (ohne Lizenz gilt auf jeden Fall als Vergehen. Boronwein, Samthauch, Marbos *Odem* und 'Regenbogenstaub' hingegen fallen allgemein unter 'Giftmischerei' - der Besitzer kann als Verbrecher, der Händler und/oder Hersteller wird in jedem Prozess, als Giftmischer und damit Schwerverbrecher abgeurteilt werden.



Ehrenhaftigkeit

Im Land der Horaskaiserin ist das höchste Gut die Ehre, da nur sie wirklich Achtung und Ansehen bringt. Wer begütert

ist, aber den Ruf eines Lügners oder gar Feiglings trägt, ist gesellschaftlich genauso tot, als ob er in Borons Hallen weile.

Das Wesen der Ehre

Doch was genau ist Ehre; Einem gängigen Ausspruch zufolge handelt ein wahrer Ehrenmann stets nach ihren Geboten, ohne sich überhaupt dessen bewusst zu sein. Abseits dieser sehr idealisierten Vorstellung gibt es allerdings für die eher Unsicheren sehr viele Regeln, die hier aufzulisten viel zu weit führen würde, doch als grundlegende Handreichung seien hier die sogenannten *Zwölf Ehernen Gebote der Ehrenhaftigkeit* vorgestellt:

Primo: Frömmigkeit. Der Ehrbare achtet und verehrt die Zwölft und die Macht, die über ihnen steht und streitet in Worten und Taten gegen all ihre Feinde und Lästerrer.

Secundo: Patriotismus. Der Ehrbare achtet und ehrt seinen Souverän und sein Heimatland und verteidigt es gegen Angriffe und Verleumdungen.

Tertio: Fürsorge. Der Ehrbare steht den Schwächeren mit Rat und Tat, Gabe und Gebet bei und schür sie gegen Angriffe mit Wort und Gewalt.

Quarto: Stolz. Der Ehrbare ist stolz auf seine Leistungen und die seiner Familie und schützt sie gegen Angriffe und Verleumdung.

Quimo: Hilfsbereitschaft. Der Ehrbare steht einem in Not geratenen Freund oder Untergebenen bei und verweigert sich keiner Ritte und Hilfe.

Sexto: Zuverlässigkeit. Der Ehrbare hält stets ein gegebenes Wort oder Versprechen. Er zahlt seine Schulden pünktlich und gewissenhaft.

Septimo: Tapferkeit. Der Ehrbare scheut nicht davor zurück, die Gebote der Ehre mit seinen besten Fähigkeiten zu verteidigen und zur Not für sie sein Blut zu vergießen.

Octavo: Selbstbeherrschung. Der Ehrbare ist stets beherrscht. Laute Fluchworte und Zornausbrüche sind für Schurken und Schmierkomödianten, seine Waffen sind scharfer Tadel oder - besser noch - beißender Spott. Grausamkeit ist dem Ehrbaren zuwider.

Nonio: Ehrlichkeit. Der Ehrbare betrügt nicht und eignet sich keine fremden Dinge an - weder Besitztümer noch Ruhmestaten.

Decimo: Bildung. Der Ehrbare strebt danach, sein Wissen von der Welt und ihrem inneren Wesen zu pflegen und zu mehren.

Undecimo: Diskretion. Der Ehrbare plaudert keine Geheimnisse aus und prahlt nicht aus, was ihm unter dem Siegel der Verschwiegenheit anvertraut wurde; ebenso wenig kompromittiert er Gespielen und Vertraute durch Prahlerei.

Duodecimo: Großzügigkeit. Dem Ehrbaren ist Geiz fremd. Er unterstützt Bedürftige, aber auch mildtätige und der Forschung dienende Stiftungen.

Wie Sie gewiss schon gesehen haben, sind einige Gebote nahezu selbstverständlich, andere sind schon schwieriger zu befolgen, bei manchen ist es fast unmöglich, sie nie zu missachten. Dennoch spielen sie allesamt eine erhebliche Rolle in der horasischen Gesellschaft, da sie nun einmal den vollendeten Ehrenmann definieren. Wenn sich ein Held deutlich erkennbar um ehrenhaftes Verhalten bemüht, sollten sie es ihm durch besonderen Ansehensgewinn (sprich AP) vergelten.

Besonders ehrenhafte Taten

Einige denkbare Aktionen eines Helden gehen noch über das hinaus, was allgemein an ehrenhaftem Verhalten erwartet wird. Sofern Sie als Meister den Eindruck haben, daß es dem Spieler um gute Charakterdarstellung geht und er nicht auf Belohnungen aus ist, sollten Sie ruhig dafür speziell Abenteurpunkte verteilen.

Freiwillige persönliche Risiken

Dazu zählen all jene Gefahren, die ein Held aus Gründen der Ehre eingeht, ohne direkt dazu gezwungen zu sein. *Beispiel: Ein Krieger bemerkt, daß eine streitlustige Soldatin einen schwächlichen Bürger zum Duell auf das erste Blut herausfordert. Da der Bürger nicht allzu ernsthaft gefährdet ist, könnte der Krieger den Vorfall durchaus ignorieren, ohne sein Gesicht zu verlieren. Wenn er jedoch hinaustritt und sich dem Bürger als Vertreter in diesem Duell zur Verfügung stellt, hat er besonders ehrenhaft gehandelt.*

Sofern *et dadurch* ein gewisses Risiko für seinen Ruf als Fechter eingeht, weil die fragliche Soldatin für ihn eine gleichwertige oder überlegene Gegnerin wäre, wächst sein Ansehen bei etwaigen Zeugen des Vorfalls.

Richtlinien für die AP-Vergabe:

-Es besteht ein Risiko für den *Ruhm*: des 1-leiden "seine Reputation als Fechter könnte durch eine Niederlage leiden): **10 AP**

-Es besteht ein Risiko für den Besitz des Helden, d.h.. er riskiert zumindest die Hälfte seines derzeitigen Gesamtvermögens: **25 AP**

-Es besteht ein Risiko für Leib und Leben des Helden, d.h. seine Gesundheit ist ernsthaft bedroht: **50 AP**

Freiwillige persönliche Opfer

Immer wieder einmal kommt es vor, daß ein sehr ehrenhafter Held für die Folgen seiner Taten weit mehr Verantwortung zeigt, als üblich oder rechtlich vorgeschrieben ist.



Beispiel: Ein Signore kauft Anteile an einer besonders lukrativen Güldenlandfahrt und empfiehlt sie auch wärmstens seinen Bekannten. Wenn sich das Projekt als Schwindel herausstellt und alle ihr Geld verlieren, gibt es kein Gesetz, das ihn als gutgläubigen Laien für eine ungünstige Kaufempfehlung zur Rechenschaft zöge-wenn er dennoch seine moralische Verantwortung und Verpflichtung anerkennt, seine Bekannten zu entschädigen und dafür sein Privatvermögen angreift, ist das höchst ehrenhaft und lobenswert. Derartig konsequentes Verhalten, das Anstand und Pflichtgefühl über den eigenen materiellen Vorteil stellt, ist bei den Horasiern hoch angesehen - vielleicht, weil es gerade so selten ist...

Richtlinien für die AP-Vergabe:

-Der Held opfert (aus Gründen der Ehre) ein 1/10 seines derzeitigen Gesamtvermögens: **10 AP**

-Der Held opfert ein 1/4 seines Gesamtvermögens: **25 AP**

-Der Held opfert die Hälfte seines Gesamtvermögens: **50 AP**

-Der Held opfert 3/4 oder mehr seines Gesamtvermögens: **80 AP**

Anmerkung: Diese Belohnungspraxis sollte niemals in die Nähe von AP-Kauf kommen-wenn ein Spieler offensichtlich Geld gegen Punkte tauschen will, so sollten sie als Meister davon ausgehen, daß auch die Umwelt das mitbekommt und ihre &wundereng für einen solchen'Reklamefachmann' deutlich geringer ausfällt als für einen 'echten [leidet]. (Zu behaupten, daß eine derartige Zurschaustellung roll Reichtum und Freigiebigkeit völlig wirkungslos bliebe, hieße, die Mentalität der Horasier doch zu sehr zu schönen.)

Besonders ehrlose Taten

Ein echter Ehrenmann stolpert vielleicht das ein oder andere Mal über die Fallstricke, die sich aus dem komplizierten Geflecht von Ehre und Etikette bilden, nie aber setzt er seine Ehre bewusst aufs Spiel, indem er wissentlich eines der Zwölf Ehernen Gebote bricht.

Bei allzu flagranten Verstößen gegen die Ehrenhaftigkeit spricht übrigens nichts dagegen, dem Übeltäter auch einige AP abzuziehen. Es gibt allerdings auch Grenzbereiche, und zwei besondere Fälle (die in Heldenkreisen das ein oder andere Mal vorkommen können) seien hier exemplarisch genannt.

Magiegebrauch

Gewiß, die magische Wissenschaft ist angesehen - doch ebenso gibt es eine ungeschriebene Übereinkunft, die Kraft nicht eigennützig oder heimtückisch gegen andere Personen von Ehrer einzusetzen, will man nicht seine eigene Ehre beschmutzen. Dabei sind offensichtliche Schadenszauber, denen der Gegner nichts entgegenzusetzen hat - also viele Kampf- und Verwandlungszauber - schon sehr verpönt, und allenfalls ihr Gebrauch im Überschwang wird einem derart ehrvergessenen Magier nachgesehen, sofern er sich zugleich bemüht, den Schaden nach Kräften zu begrenzen. Heimlich gebrauchte Magie hingegen ist völlig ein Unding, und insbesondere Beherrschungsmagie ist absolut ehrlos: In einer Gesellschaft, deren 'Währung' Gefallen und Gefälligkeiten sind, liegt es sehr nahe, sich mittels einem BANNBALADIN oder ähnlichen Zauber Vorteile zu verschaffen - doch wer das tut und damit auffällt, der gilt als Betrüger und Erpresser zugleich und ist gesellschaftlich vollständig entehrt, da ihm niemand mehr trauen wird. Man weiß ja nicht, ob man gerade Herr des eigenen Willens ist. (Es bleibt anzumerken, dass hier nur vom Magiegebrauch innerhalb der guten Gesellschaft die Rede ist: Wer sich durch sein Tun bereits selber entehrt hat, gegen den darf man auch gerne Magie anwenden, um der Gerechtigkeit zum Sieg zu verhelfen.)

Giftgebrauch

Ähnliches gilt weitgehend für die venenischen Tincturen: So hochentwickelt die Alchimie auch ist - wer ihre Künste zum hinterhältigen Schädigen ahnungsloser und unschuldiger Opfer benutzt, der wird nicht nur juristisch verfolgt, sondern ist auch gesellschaftlich erledigt.

Die Ehrenhaftigkeit der Helden

In der horasischen Kampagne sollten Sie als Meister darauf achten, inwieweit sich ein Held bemüht, die Gebote der Ehre zu beachten. Zwar kennt die Tradition verschiedenste Abstufungen der Ehrenhaftigkeit, doch für die Zwecke des Rollenspiels genügen die drei grundsätzlichen Kategorien vollauf:

Ehrenhaft: Der Charakter kennt die Gebote der Ehre und bemüht sich nach Kräften, sie zu befolgen. Gelegentliche kleinere Ausrutscher sind menschlich, doch alles in allem weiß er seine Ehre stets zu schützen. Ehrenhaften Frauen und Männern stehen - ganz nach ihren sonstiger. Fähigkeiten und Taten - auch höchste gesellschaftliche Würden und Positionen offen (d.h. eine der zuvor beschriebenen Karrieren ist möglich). Von Angehörigen der Oberschicht und

des Adels wird natürlich stets ehrenhaftes Verhalten erwartet.

Ehrvergessen: Der Charakter kennt entweder die Gebote der Ehre nicht oder er ignoriert sie aus Ehrgeiz. Gewinnstreben oder anderen niedrigeren Motiven. Da er zumindest die Gesetze des Staates respektiert und kein 'schlechter Mensch' ist, kann man ihn durchaus achten, allerdings ist er nicht salonfähig und wird auch keine höheren Würden erreichen. (Das heißt, eine Karriere ist nicht möglich bzw. stockt an dieser Stelle.)

Angehörige der Unter- und Mittelschicht gelten allgemein als ehrvergessen, doch auch Höherstehende können sich diese Einschätzung durch ihr Verhalten erwerben: ebenso gelten 'Fremdlinge' wie Mohas: Elfen, Nivesen etc. als ehrvergessen, solange sie nicht durch ihre Taten etwas anderes beweisen.



Ehrlos: Der Charakter hat durch seine Untaten und grösste Verstösse gegen die Gebote der Ehrenhaftigkeit seine Ehre verwirkt, wenn er denn je welche besessen hat. Er hat keinerlei Recht auf öffentliche Ämter und Würden, Titel, Orden und Ehrenzeichen und wird allgemein verachtet. Oftmals zugleich ein Verbrecher und Feind der Gesetze, lebt er ein Leben als Ausgestossener am Rande der Gesellschaft ohne Möglichkeit, an ihren Veranstaltungen auch simpelster Art teilzuhaben. Ehemalige Zuchthäusler, Streuner, Bettler und andere Mitglieder des Pöbels sind hier einzustufen.

Verlust der Ehre

Anhand der genannten Gebote können Sie als Meister gut festlegen, in welche Klasse jeder Held gehört - doch auffällige Verstösse gegen die Regeln der Ehrenhaftigkeit sollten auch dazu Ehren, daß die Einschätzung des Charakters entsprechend sinkt.

Wichtig ist dabei *das Wort Einschätzung*: In den Augen Rondras mag es vielleicht einen absoluten Ehren-ufert geben. Die aventurische Gesellschaft hingegen kann nur nach dem urteilen, was an Taten und Worten einigermaßen bekannt wird. Ihre Aufgabe als Meister ist es dabei, zu bewerten, wie streng oder locker die jeweiligen Zeugen die Gebote der Ehre auslegen, ob sie daran Interesse haben, die Kunde von der (Un-)Tat zu verschweigen oder weiterzuverbreiten. Grundsätzlich gelten zwei Faustregeln:

- Je bekannter und begabter (Stufe) oder hochrangiger (Sozialstatus) der Held ist, desto grösser ist auch das Interesse der Öffentlichkeit an seinem Verhalten - und desto schneller und weiter verbreiten sich skandalöse oder schlüpfrige Geschichten über ihn.
- Ein bislang ehrenhaft erscheinender Held wird eine ehrvergessene Tat zwar einigermaßen vertuschen können, diese feige Vertuschung führt aber fast unausweichlich seinen Absturz in die Ehrlosigkeit herbei, wenn sie doch bekannt wird.

Ehrverlust als Strafe

Bei Verbrechen und Schwerverbrechen können Hochgericht und Staatsgericht zusätzlich zur eigentlichen Strafe auch den Verlust der Ehre erklären: In diesem Fall werden dem Verurteilten alle Titel, Orden etc. aberkannt und er kann auch keine derartigen Würden und Auszeichnungen mehr erhalten. Der Ehrverlust wird entweder auf Zeit oder permanent erklärt und durchaus auch in Verbindung mit der Todesstrafe ausgesprochen - prominentester Fall der Neuzeit ist das Urteil über Kusmina von Kuslik.

Als Zusatzstrafe wird der Ehrenzug vor allem in Verbindung mit Verrat, Notzucht, Blasphemie, Feigheit vordem Feind und anderen, in sich bereits entehrenden Taten verhängt.

Rückgewinnung der Ehre

Zwar ist das Gedächtnis der Öffentlichkeit lang, was gerade die Ehrvergehen der oberen Schichten angeht, aber

ebenso leicht kann es geschehen, dass sich ein als ehrlos geltender Mensch durch eine spektakuläre Tat wieder positiv ins Gedächtnis einprägt, ja sogar 'von Rechts wegen' wieder als ehrbar bezeichnet werden kann.

Heldenhafte Taten

Das Bestreben, durch besonders heroische Leistungen den beschmutzten Ehrenschild seiner selbst oder der Familie reinzuwaschen, hat schon viele Legenden und Abenteuerromane inspiriert, und auch für entehrte Spieler-Helden sollte es selbstverständlich sein, sich durch ehrbare Heldentaten rehabilitieren zu wollen.

Prinzipiell gilt, dass die Tat in ihrer Bedeutung deutlich spektakulärer sein muss als die vorangegangene Untat und dass eine solche Selbstreinigung umso schwieriger wird, je öfter der Held schon gestraucht ist

Das Ehrengericht

Angesichts der Bedeutung des Ehrbegriffes ist es kaum verwunderlich, daß es im Horasreich eine Institution gibt, deren einziger Zweck darin besteht, in Unehren gefallenen Personen den Weg zurück in die Gesellschaft zu bahnen: *Das Horas-kaiserliche Ehrengericht*

Dieses Gremium von neun höchst ehrbaren Juroren (in der Tat unbestechlichen und meist bei allen Schichten höchst angesehenen Personen von Stand) wird nur auf Bitten eines durch Gesetz, oder öffentliche Meinung in seiner Ehre geminderten Horasiers aktiv und stellt dem Bittenden eine der Schwere seiner Verfehlung angemessene Aufgabe, durch die er seine Ehre wiederherstellen kann.

Dieser (selbstverständlich unbezahlte) Auftrag reicht von dem Befehl, sich zur Sühnung einer feigen Tat auf ein Jahr zu einem Grenzregiment zu melden und durch besondere Tapferkeit seinen Mut zu beweisen, bis zu einer für Götterlästerung verhängten Queste mit vermutlich tödlichem Ausgang, durch deren Annahme man zumindest seinen Namen im Tode reinigen kann, so daß die Erben ohne Makel auf der Familienehre leben können.

Häufig sind die Aufgaben besonders auf die Fähigkeiten der Bittsteller zugeschnitten, und es ist ein offenes Geheimnis, dass die Horaskaiserin oder ihr Staats-Minister gelegentlich dem Ehrengericht eine Liste mit wichtigen und gefährlichen Missionen und der Bitte überreichen, sie dem nächsten Geeigneten aufzuerlegen.

Sobald das Ehrengericht Nachricht von der erfolgreichen Erfüllung des Auftrages erhält, wird der 'Prozeß' durch die öffentliche Verkündung der Rehabilitation des Übeltäters abgeschlossen - und eine derartige Aussage im Namen der Horaskaiserin bringt selbst hartnäckigste Klatschmäuler zum verstummen.

Je nach Grad des Erfolges der Queste und der dabei gezeigten Ehrenhaftigkeit wird entweder die schlichte 'Ehrenhaftigkeitserklärung' (eine Art Neuanfang) oder gar die 'Wiedereinsetzungserklärung' (mit Rückgabe aller verlorenen Ämter und Würden) verlesen.



Gefallen und Gefälligkeiten

Es wird im Horasreich allgemein anerkannt, dass man sich für eine freiwillige Dienstleistung in gleicher Weise zu revanchieren hat, wenn man nicht seine Ehre in Frage stellen will - tatsächlich ist es ein dichtes Netz aus gegenseitigen Verpflichtungen und Ehrenschnulden, das die horasische Gesellschaft zusammenhält.

Wenn auch die zum Teil haarspalterischen Unterscheidungen von 'Gefälligkeitsklassen', wie sie in den Salons gang und gäbe sind, hier jeden Rahmen sprengen würde, so wollen wir doch eine grundlegende Einteilung nach Ernsthaftigkeit und Einsatz präsentieren - schon damit Sie als Meister einen Anhaltspunkt haben, welche Gefallen Sie von Ihren Helden erbitten und fordern lassen können:

Mindere Gefallen oder **Gefälligkeiten** sind eher beiläufige Dienste: Das Bekanntmachen auf einem Empfang, das Leihen einer kleinen Summe, das Erstellen eines (allenfalls geschönten) Empfehlungsschreibens etc.

Durchschnittliche Gefallen sind deutlich aufwendiger und erfordern einigen Einsatz - so etwa das Beherbergen einer Person für einige Tage, die Vertretung im Ehrenduell, das Leihen größerer Summen oder kostbarer Objekte, aber auch das Herstellen des Kontaktes zu einem höher-rangigen Bekannten oder das Einfordern von Gefallen, die einem ein Dritter schuldet.

Große Gefallen oder **Freundschaftsdienste** sind rundheraus gefährlich für die Karriere, den Besitz oder gar das Leben dessen, von dem man sie erbittet, z.B. die Vertretung im lebensgefährlichen Kampf, das Leihen erheblicher Summen oder unersetzlicher Gegenstände, aber auch das Beschaffen einer verbotenen Sache, das Vertuschen einer Straftat und andere illegale Dinge.

Prinzipiell müssen Gefallen immer durch gleichrangige Dienste erwidert werden - allerdings kann der 'Gläubiger' einige Zeit warten, bis er die 'Rückzahlung' einfordert: Bei Gefälligkeiten ist ein Jahr angemessen, bei anderen Gefallen bis zu fünf Jahre. Grosse Gefallen 'verjähren' nie. Es ist immer die Sache des 'Gläubigers' zu entscheiden, ob durch einen Diene eine Ehrenschnulde getilgt wurde, doch ist auch er dabei selbst verständlich an die Gebote der Ehre gebunden: Eine einmalige Verpflichtung zu einer dauerhaften Unterwerfung umwandeln zu wollen, gilt als höchst unehrenhaft.

Es ist nur sehr beschränkt möglich, Gefallen verschiedene Kategorien hin und herzu konvertieren: Das Ansammeln kleiner Gefälligkeiten führt keineswegs dazu, daß jemand auf ein mal einen Freundschaftsdienst schuldet, und auch umgekehrt gibt es zumindest gewisse Verluste: Statt eines Freundschaftsdienstes kann man vielleicht einmal einen durchschnittlicher Gefallen und dann *noch* eine Gefälligkeit erbitten, doch da nach ist man in der Regel 'quitt'.

Die Ehre im Spiel

Wie wichtig der Ehrbegriff für ihre Kampagne sein soll, müssen Sie als Meister entscheiden: Wenn Ihre Spieler klassisch Abenteurer bevorzugen, werden sie vermutlich als 'ehrvorgessen' durch die Lande am. Yaquir ziehen und weder besondere Nach- noch *Vorteile* genießen. Wenn Sie aber Ihre Spieler um deren Helden in die von Intrigen und Romanzen überschäumende Welt der Salons und Logenhäuser führen wollen, wird diesen nichts anderes übrigbleiben als sich den dortigen Gepflogenheiten anzupassen und auf ihre Ehre achtzugeben - Abenteuer voller Duelle, Ehrungen, aber auch Ehrenqueste werden von alleine folgen ...

Duelle

Die Grundlagen ehrenhafter Duelle sind im Band Das Reich des Horas auf Seite 46 zu finden; wir wollen uns hier kurz mit der regeltechnischen Seite befassen.

Grundsätzlich sei noch einmal auf die optionalen Kampfregeln zur angesagten Attacke, zum Ausfall und zur (angesagten) Finte hingewiesen, die in der Box Mit Mantel, Schwert und Zauberstab zu finden sind und die in horasischen Kampagnen unverzichtbar sind, um das Flair eines flinken Klingenspiels wiederzugeben. Weitere Kampfoptionen (im Duell oder einer ebenso genretypischen Rauferei mit Degen und Linkhand) finden Sie im vorliegenden Band auf Seite 70.

Als 'ehrbare' und duellgeeignete Waffen gelten übrigens nur Schwerter und Stichwaffen, wobei zu letzteren auch ein Zinkhand geführt werden darf. Das Duell mit Schwert und Schild ist nur bei besonders rondrianisch veranlagten Kombattanten üblich und gilt als ein wenig rückständig, während Duelle mit Balestrinas zwar als sehr schick angesehen, jedoch nur bis zum Ersten Blut ausgetragen werden.

Auch im Lieblichen Feld wird übrigens Raidri Conchobair al Schwertkönig verehrt, der IM Zweikämpfe gewonnen hat, aber es gibt immerhin mehr als eine Handvoll Edelleute, die vor sich behaupten, bereits 50 Duelle gefochten zu haben. Dies unglaublichen Zahlen rühren daher, dass ein Duell nicht mit dem Tod des Gegners enden muß.

Üblich ist viel mehr, daß die erste Verwundung entscheidet auf wen Rondra gnädig herabschaut. Der Unterlegene entschuldigt sich beim Sieger (entweder für die Tat oder die Her ausforderung) und die Affäre ist dauerhaft beigelegt.

Regeltechnisch sei daher noch einmal betont: Ein Duell bis zum *Ersten Blut* endet, sobald ein Duellant bemerkbare SP (etwa 5) erlitten hat; ein Duell bis zum *Zweiten Blut* durch Aufgabe *oder* wenn die LE eines Duellanten unter 5 Punkt sinkt und er dadurch bewusstlos wird *oder* wenn er in Folge einer schweren Wunde kampfunfähig wird.

Auch wenn es keine ausdrückliche Einigung darüber gibt, in der das Duell üblicherweise dann, wenn einer Seite ein



schwerer Patzer (eine zerbrochene oder weggeschleuderte Waffe, ein schwerer Eigentreffer) unterläuft - ein derartiges Versagen ist ein Zeichen von Rondras Ungnade und wer als Gegner nun noch hinterdrein schlägt, entehrt die eigene Sache.

Bei einem minderschweren Patzer (Stolpern, Sturz oder leichte Eigenverletzung) erfordert das Ehrgefühl, daß man dem Gegner die Gelegenheit gibt, sich zu erheben und in die Ausgangsstellung zurückzugehen.

Da der Kampf bis zum *Dritten Blut* bis zum Tod eines der Beteiligten geht, sind eigentlich kaum regeltechnische Erläuterungen nötig - allerdings sei darauf verwiesen, dass im Fall der Kampfunfähigkeit, die ja 'nur' in KR gemessen wird, der Überlegene schon um seiner Ehre willen abwarten muß, bis der Gegner wieder aufwacht und weiterkämpfen kann. Der Sieger eines Duellgangs aufs Dritte Blut kann übrigens durchaus darauf verzichten, einem nicht mehr kampffähigen Gegner den Gnadenstoß zu geben. Eine solche Tat gilt, selbst wenn eine ausgesprochene Beleidigung oder Ehrabschneidung eigentlich todeswürdig gewesen wäre, als 'Gewinn aufs Dritte Blut'- und zudem als ausgesprochen ehrenhaft.

Ebenbürtigkeit der Duellanten

Ursprünglich bedeutete dies, dass beide Duellanten von gleichem Geburtsstand sein mussten - heute wird dieses Kriterium zugleich weiter und enger ausgelegt: Zum einen gilt, daß man niemanden fordern sollte, der mehr als als einen Stand niedriger ist als man selbst; die Hochadlige fordert nicht den Bürger, der Großbürger nicht die Hafenarbeiterin zum Duell.

Einen Höherstehenden herauszufordern ist möglich, doch ein solch rondrianisches, ja fast demokratisches Tun wird in manchen, eher adels- als ehrenstolzen Kreisen noch sehr kritisch beäugt.

Generell werden Duelle als ehrbare Form der Beilegung von Streitigkeiten auch nur mit ehrenhaften, selten einmal mit ehrvergessenen und keinesfalls gar mit ehrlosen Personen ausgefochten.

Des weiteren sollte man nach Möglichkeit danach streben, dem Gegner auch in seinen Fähigkeiten ebenbürtig zu sein. Es ist zwar nicht notwendig, dass ein brillanter Fechter bewußt die schlechtere Hand wählt, um dem mittelmäßigen Gegner eine bessere Chance zu geben, genauso wenig, wie man ihm eine der eigenen ebenbürtige Waffe zur Verfügung stellen muss - doch solche und vergleichbare Taten zeugen für jedermann von der Ehrenhaftigkeit und Redlichkeit eines Kämpfers, lassen vermutlich sein Ansehen steigen und verschaffen ihm zudem einen moralischen Vorteil, ganz gleich, ob er den Kampf gewinnt oder verliert.

Hinweise zur AP-Vergabe

Einem Duell ohne guten Grund auszuweichen sollte für Gerede Anlaß geben und gewisse Zweifel an der Ehre des Charakters wecken, unter Umständen sollten Sie als Meister auch andere AP-Belohnungen um bis zu 10 Punkte kürzen.

Ein Duell auszufechten (nicht unbedingt es zu gewinnen) sollte je nach den Umständen zwischen 5 und 10 AP einbringen.





Die gehobene Kultur

Anders als im 'mittelalterlichen' Rest-Aventurien ist im Horasreich der Herrscherhof nicht mehr der alleinige Schauplatz für neueste Errungenschaften des Geistes, der Kultur und der Mode: Diese Rolle machen ihm die Salons als Treffpunkte von Adligen, Schriftstellern, Künstlern, Gelehrten und anderen Schönggeistern streitig. Da sich hier gebildete Bürgerliche recht zwanglos mit Adligen treffen, berühren sich die unterschiedlichen Lebensstile und -anschauungen auf schöpferische Art. Dieses Kapitel soll sich mit bestimmten Sitten und Traditionen der gehobenen Gesellschaft befassen und einige Begriffe erläutern.

Salonfähigkeit

Die Salonfähigkeit ist eine schwer zu bestimmende Eigenschaft, die ebenso wie die Ehre vor allem aus dem Urteil der Mitmenschen (bzw. des Meisters) entsteht und angibt, ob der Betreffende kultiviert genug ist, um in einen Salon eingeladen zu werden.

Im Allgemeinen ist die Ehrenhaftigkeit Vorbedingung, und nur für einige spektakuläre Künstler (z.B. aus dem Elfenvolk) wurden bislang Ausnahmen gemacht. Als 'per Heldentyp' salonfähig gelten allenfalls Magier, Hesinde oder Rahjagewehte, Gelehrte und Barden.

Hoffähigkeit

Die höhere Stufe der Salonfähigkeit bedeutet, daß der Begünstigte als würdig gilt, am Hofe eines Hochadligen zu verkehren und zu höfischen Festlichkeiten eingeladen zu werden. Während diese Ehre anderen Hochadligen und Offizieren der Horaslegion automatisch zuteil wird, stellt sie für alle anderen Aventurier eine erhebliche Ehrung und Auszeichnung dar. Wer von einem Adligen für hoffähig erklärt wird, ist es zugleich an allen Höfen rangniederer Edelleute. Da es bei Hofe im allgemeinen steifer und förmlicher zugeht als in Salons, ist eine gute Kenntnis der Etikette Vorbedingung.

Der Jahreslauf der vornehmen Gesellschaft

Die wichtigsten Feiertage der Götter und Messen der Menschen sind seit langem vorgestellt, doch für die Oberen Tausend des Horasreiches gibt es noch ganz andere wichtige Punkte im Jahreslauf, um die herum sie ihren persönlichen Terminkalender errichten. Die folgende Übersicht möge verdeutlichen, wann die wirklich wichtigen Frauen und Männer des Reiches wo anzutreffen sind.

PRAIOS

Wenn die Sonne am heißesten scheint, suchen die Horasier von Geld und Stand eifrig nach Kühle - so zieht es sie vor allem an die Küste und auf die Inseln: Insbesondere die Seebäder von Sewamund, Ruthor, Westenende und Mhoremis ziehen die feine Gesellschaft an, deren ältere Jahrgänge beim Flanieren auf der Promenade oder bei mondänen Festen entspannen, während sich die Jüngeren und Abenteuerlustigeren beim Segeln und Hochseefischen messen. In den letzten Jahren locken auch die Gewässer der Zyklopensee vor allem die tollkühnen Jünglinge und Mädchen aus gutem Hause an, die weder die Finaugen noch Mengbillaner Piraten fürchten. Generell ist der Praiosmond voller ausgelassener Festlichkeiten, um das glückliche Überstehen der Namenlosen Tage zu feiern, nur gelegentlich von einigen eher steifen Staatsakten (so etwa am 7.Praios) unterbrochen.

RONDRA

Der zweite Monat des Jahres steht vor allem im Zeichen der Theaterfestspiele, die im ganzen Reich abgehalten werden: Vor allem in Vinsalt, Kuslik und Arivor werden ernste Dramen gegeben, während in Belhanka und Methumis eher leichte Komödien auf dem Spielplan stehen. Niemand kann allen interessanten Veranstaltungen beiwohnen, doch wer es sich leisten kann, der reist den

Monat über von einem Ort zum anderen, um die für ihn interessantesten Darbietungen zu bewundern.

Drei ernsthafte Ereignisse unterbrechen diesen Ablauf: Am 5. Rondra zieht der Tag *des Schwurs* die wahrhaft Rondratreuen nach Arivor, wo nach einem Tag des Fastens Lind *der Meditation* die neuen Geweihten des Bundes ihr Gelübde ablegen und die alten es erneuern. Der 8. Rondra ist der *Tag von Bosparans Fall*, und besinnliche Vorstellungen und Darbietungen bestimmen den Tag, während heitere Veranstaltungen verpönt sind. Am 15. Lind 16. Rondra wird in Arivor das Schwertfest zelebriert. Anstelle tiefer Frömmigkeit bestimmt eher der kriegerische Trubel das Geschehen, und im ganzen Reich werden Wertkämpfe gehalten und Kriegerspiele aufgeführt.

EFFERD

Im Spätsommer oder Frühherbst, je nachdem, wie das Wetter es will, reisen Hoch- und Geldadel in die binnländischen Kur- und Heilbäder, um sich im heißen Schwefel oder warmen Solebad von den Lasten des üppigen Lebens zu kurieren und sich bei Glücksspielen und anderen Lustbarkeiten zu entspannen. Vor allem die Orte im näheren Umkreis Arivors werden häufig frequentiert: Perainidal am Yaquir, Salicum am Meer, aber auch Horasia und vor allem Radoleth locken viele wohlhabende Besucher ebenso wie Damen und Herren der Halb- und Unterwelt an. Der Kronkonvent in der Monatsfritte ist da nur eine leidige Unterbrechung, der man sich schnellstmöglich wieder zu entziehen sucht.

TRAVIA

Der Traviamonat wird deutlich von der Erntezeit geprägt: Den ganzen Monat über finden im Horasreich



Weinfeste statt, deren berühmtestes in Belhanka gefeiert wird, wenn sich Winzer aus dem ganzen Sikramtal für die Gunst der Rahja bedanken oder für das nächste Jahr um bessere (laben bitten. Zeitgleich lockt die Galanteriewarenschau nicht nur Kauflleute, sondern auch Adlige in die Stadt, die sich hier aus Seidengewändern, erotischen Malereien, Parfüms und Liebestränken Mitbringsel für ihre Mätressen aussuchen. Für Leute von Ehre ist eigentlich das eine zu turbulent, das andere zu ordinär, um daran teilzunehmen, doch scheint sich niemand darum zu sorgen.

BORON

Wenn die Nächte kälter werden und in den Bergen der erste Schnee fällt, beginnt eine Zeit der Besinnlichkeit: Die Adligen ziehen sich auf ihre Landgüter zurück, um nach Abschlug der Ernte die Abgaben und Steuern einzuziehen und an ihre Lehnsherren weiterzuleiten, die Kauflleute beenden kurz vor Winterbeginn ihr Geschäftsjahr und berechnen Gewinn und Verlust. Mit Ausnahme der Fasanenjagd auf dem Lande bestehen die gesellschaftlichen Ereignisse vor allem in gegenseitigen Besuchen, um an Ehrenschulden und Darlehen aus den vergangenen Monaten zu erinnern, sowie aus dem Kommen und Gehen der Hoflieferanten, und -schneidet, die die neue Ausstattung für die nächsten zwölf Monate anfertigen sollen. Wer es sich ob der Zuverlässigkeit seiner Verwalter leisten kann, der bleibt in den Städten, um sich in einer Conditoria beim gewürzten Cacao zu wärmen, die neuesten Modekreationen zu bewundern und die Bestellungen für die kommende Saison zu tätigen.

HESINDE

Nun sind die Einkünfte gezählt und alte Schulden beglichen, nun geht es daran, seinen Besitz zu zeigen. Wer nicht das Geld oder den Wunsch hatte, die großen Schmuck- und Kleiderkünstler auf sein Landgut kommen zu lassen, der sucht sie jetzt in den Städten aufgerade noch passend, um zur Monatsmiete beim Kronkonvent die neuen Roben und Preziosen vorführen zu können. Keine Versammlung des horasischen Adels ist so gut besucht wie der Hesindekonvent, wenn alle Welt prunken und protzen sowie solches Verhalten bei anderen kritisieren will. Sogleich danach brechen unzählige Kutschen und Karossen in Richtung Vinsalt auf, wo vom 20. bis 29. die Oper lockt. Der Vinsalter Opernball ist nach dem Kronkonvent die zweite große Gelegenheit, sich und den debütierenden Nachwuchs der feinen Welt zu präsentieren. Der *Tag der Volkskunst* am 29. ist vor allem für Künstler und ihre gebildeten oder reichen Mäzene interessant, doch an diesem Tag werden auch die Spielpläne der Bühnen für den nächsten Rondra bekanntgegeben, und man kann beginnen, seine Theaterbesuche zu planen.

FIRUN

Vom r. bis t0. *Firun* herrscht allgemeine Jagdzeit im Horasreich; die Adligen treffen sich auf ihren Gütern zur Wildschwein- und Hirschjagd. Der gesellschaftliche Höhepunkt ist die Kaiserjagd, die rund um Schloss Balüri stattfindet und zu der nur eine handverlesene Schar verdienter Adliger geladen wird. So mancher, der der Bekanntheit seines Namens nicht traut, versucht sich beim zuständigen Zeremonienmeister mit üppigen Gaben in

Erinnerung zu bringen. Von den ausgewählten Teilnehmern der Jagd wird eine Spende für die Bedürftigen erwartet, die bei dem abschließenden Bankett feierlich einem Vertreter der Traviakirche überreicht wird, so dass die Teilnahme an der Jagd ebenso prestigeträchtig wie kostspielig ist.

In den letzten Jahren ist die Chababische Wolfsjagd zu Pferde eine kaum minder angesehene Veranstaltung geworden, die vor allem den Adel des Südens und allerlei Draufgänger anzieht, denn der Ton ist rauher und die Vergnügungen sind hier deutlich wilder.

TSA

Der jungen Göttin zu Ehren endet am f. *Tsa* die Jagdsaison. So lange es kühl oder gar kalt ist, trifft man sich zu einer Tasse Schokolade in einem Salon, um zu den Klängen eines Spinetts geistreiche Gespräche zu führen, die Adressen von gelehrten Doctores auszutauschen, Verlobungsvorschläge zu erörtern und sich natürlich auf den *Tag der Unabhängigkeit* vorzubereiten, der am 19. *Tsa* ebenso feier

lich wie leidenschaftlich begangen wird. Stets so wird zumindest behauptet. Erblühen an diesem Tage die ersten Blumen als Zeichen der neuen Blüte des Reiches - der Frühling ist da. Zum Monatsende ist es üblich, nach Silas zu reisen und dem Eidechsegarten einen Besuch abzustatten,

PHEX

Wenig Spektakuläres geschieht im ersten regelrechten Frühlingsmonat: Wo man auch ist, man erfreut sich an den ergrünenden Gärten und erblühenden Blumen, und wer sich einen Ziergarten leisten kann; der beauftragt nun den Gärtner mit den Pflanzarbeiten für diesen Sommer. Zur Monatsmitte ruft der Kronkonvent nach Arivor, und wie schon im Hesinde ist auch diesmal die Kaiserin meistens selbst anwesend, um Duft und Anblick der erwachenden Gärten auf dem Goldenhelm zu genießen.

PERAINE

Wenn dir. Frühlingswinde wehen und die Tage wärmer werden, lockt nun wieder die Küste, vor allem die maleisch verträumte Stadt Bethana. Alle vier Jahre findet hier vom 7. bis t0. das *Allaventurische Barden-treffen*, ansonsten ein horasisches Sängerfest statt, doch auch die Regatta der Fischerboote zieht viele Schaulustige an: Einst kamen Efferdjünger aus dem ganzen Lieblichen Feld nach Bethana, um ihre Schiffe segnen zu lassen, heute ist daraus ein Wettsegeln zwischen den Favoriten der vielen Küstenstädtchen und Dörfer geworden.

Am letzten Windstag für Peraine findet dir große *Regatta auf den Zyklonen*

sellen statt, und sie zu besuchen, gilt als besonderes Zeichen für Wohlstand und Mußezeit.

INGERIMM

Nicht allzu viele vornehme Ereignisse füllen diesen Frühlingsmonat aus; Weder die Handwerkerfeste noch die dörflichen Wahlen des Sommerprinzen oder der Blumenprinzessin sind allzu reizvoll für dir vornehme Gesellschaft, die den Ingerimm lieber mit gegenseitigen Einladungen und Besuchen füllt und gegen Ende des Monats in Richtung Belhanka aufbricht.



RAHJA

Der letzte Mond des Jahres führt zu einer Zwei- oder sogar Dreiteilung der feinen Gesellschaft: Zu Beginn des Monats ist noch (fast) jedermann von Rang und Namen in Belhanka anzutreffen, denn hier wird vom 1. bis 7. Rahja das *Fest der Freuden* gefeiert und die Geliebte der Göttin gekürt. Zwar werden Feste der Freuden auch in jeglicher anderen Gross- und Kleinstadt abgehalten, doch die Bälle in Belhanka sind ein Muss für alle, die das Glück hatten, geladen zu werden. Vor allem der abschließende *Ball der erblühten Rose 2111*. Rahja mit der Vorstellung der oder des neuen Geliebten ist nicht zu versäumen.

Zuvor allerdings, am 1. Rahja, hat der einführende *Ball der jungen Knospen* stattgefunden, der seit Jahrzehnten zu einem Treffen des Geldadels und der neureichen Händler geworden ist. (Für sie ist es der einzig mögliche Termin, da die meisten schon am nächsten Tag nach Grangor aufbrechen müssen, wo

vom 8. bis 12. *Rahja* die Warenschau lockt, zu der sich Kaufleute aus dem In- und Ausland treffen, und kaum jemand kann es sich leisten, am Morgen des 1. Rahja mit magisch geklärtem Kopf auf dem eigenen Schnellsegler nordwärts aufzubrechen, wie es Esquiria ya Terdilion tut. Die weniger kommerziell eingestellten Horasier von Stand hingegen ignorieren diese Veranstaltung des Bürgertums rundheraus.

Zur Monatsmitte ruft noch einmal der Kronkonvent nach Arivor, doch obgleich der Erzherrscher selbst zu diesem Termin einen prächtigen Empfang in seinem Palazzo gibt, ist doch diese sommerliche Adelsversammlung wohl die am schlechtesten besuchte des ganzen Jahres, und vor allem Diplomaten, Advocaten und andere Stellvertreter treffen sich hier zur Debatte. Die wirklichen Damen und Herren von Stande verbringen den restlichen Monat bis zu den Namenlosen Tagen lieber mit einer Abfolge von ausgelassenen Feiern zu Ehren der Rahja und des zu Ende gehenden Jahres.

Schönes Wohnen

Die interessantesten Erlebnisse spielen sich im Horasreich in den grossen Städten und auf den herrschaftlichen Landsitzen ab, und trotz aller Detailfülle ist es schier unmöglich, jeden Straßenzug, jedes Gebäude genau zu beschreiben. Deshalb finden Sie hier eine universelle Liste von baulichen Merkmalen und passenden Formulierungen, die für die liebevollste Architektur typisch sind und daher gut in jede Hausbeschreibung eingeflochten werden können. Bitte bedienen Sie sich!

ÄUSSERE GESTALT DER BAUWERKE

- zahlreiche aufstrebende Spitztürmchen und Erker `vor allem in Vinsalt und Kuslik'; häufig auch noch der eslamidische Baustil mit seinen pseudo-tulamidischen Kuppeln und Minaretten
- mit Stuckfriesen verzierte Strassenfronten
- bürgerliche Fachwerkhäuser mit Schindeldach (besonders im Herzogtum Grangor). demzufolge mit Blei- oder Kupfertafeln hantierende Schindler und Dachdecker
- große, bunte Glasfenster-ein Luxus. den man sonst allenfalls aus Al'Anfa kennt; häufiger jedoch bleigefasste, bunte Butzenglasscheihen
- Klinker (glasierte Ziegel) als wetterbeständige und schmückende Verkleidungen (der sogenannte 'Bürgermarmor')
- weißer und rosenfarbener Marmor prägt die Bauten im Süden und wird verschwenderisch verwendet: die einfacheren Häuser meist gekalkte Lehm- oder Ziegelbauten
- Gargylenarchitektur aus der Garether Besatzungszeit (.Sehr selten. vor allem an Burgen oder alten Tempeln)
- eranda oder Balkon zur Straße
- in reicheren Palazzi großzügige Innenhöfe

INNENRÄUME

- hohe Räume, charakteristischerweise mit Deckengemälden
- ungezwungene Verwendung erotischer Motive

- verschwenderische Verwendung von Edelhölzern für Kassettendecken, Wandtäfelungen und Parkettböden
- zahllose Einbauten wie Geheimfächer. Türen, doppelte Böden und Fallen in Täfelung und Parkett
- wenige, dafür reich beschnittene Möbel: Schränke wenig verbreitet. dafür umso häufiger Truhen
- Kandelaber (Kerzenständer) in den kleineren Zimmern, ein prachtvoller Deckenleuchter in der Haupthalle
- Volieren, in denen Vögel aus dem Süden farmen
- Spiegelsäle als Zeichen großen Reichtums
- Vitrinen und Beistelltischchen mit Kusliker Keramik, Garetischen Emailen, Tulamidischen Vasen. Ursauer Porzellan und (selten) Al'Anfaner Glas; Setzkästen für Nippsachen und Mohaschnitzereien
- Käfige mit Nachtigallen als Alarmanlage'
- Papageien und Affen, die in allen Salons für Belustigung sorgen

GARTENARCHITEKTUR

- Palastgärtner schneiden, setzen und entfernen regelmäßig Pflanzen; bisweilen geometrische Hecken und Irrgärten
- nächtens schwirren Motten um bunte Glaslaternen
- Arangerien mit farbenprächtigen Blumen und duftenden Zitrussträuchern
- sogenannte Chababische Gärten' als Harmonie von Wasser, Pflanzen. Stein und Sand
- Menagerien mit frierenden Waldinselgeschöpfen; die bereits erwähnten Volieren mit bunten Vögeln
- (teilweise beheizte) Wasserspiele und Springbrunnen
- Marmorkugel oder Blechkronen tanzen auf einem Wasserstrahl
- rote und schwarze Eichhörnchen im Park
- Pavillon oder Gartenhaus als Pfahlbau in einem Teich (die sogenannten 'Grangorer Gemächer')
- in den Gärten erotische Statuen und Szenerien



Zur Anregung sei nun als Beispiel das typische Herrenhaus eines Landadligen beschrieben:

Villa Doriatta

Mit seinen weißen Mauern, dem roten Dach und den Säulen an Veranda und Vordach ist das Repräsentationsgebäude einer Signorie im Methumischen schon von weitem ein imposanter Anblick - kommt man dann näher, zeigt sich, ob die Wände gekalkt, verklindert oder gar aus Marmor sind und wieviele Buntglasfenster echt, wieviele nur um Lichtlöcher herumgemalt sind...

Das Untergeschoß des Gutshauses ist oft nur einen Schritt im Boden vertieft und dient den gleichen Zwecken wie der Keller in nördlicheren Gegenden: Unter einer großen, freitragenden Treppe liegen die *Vorratsräume*, die neben den Lebensmitteln häufig auch Tuche und ähnliche Dinge für den herrschaftlichen Haushalt enthalten. Fast alle Herrenhäuser verfügen über mehr als einen Weinkeller. (Viele Landgüter haben noch eine *Brennstube* und eine *Räucherkammer*.)

Im Untergeschoß befinden sich ebenfalls einige *Wohnkammern* für die Köchin und das Küchenpersonal, die mit einer Schlafstatt, Schrank, Tisch und Stuhl sowie einer verschließbaren Truhe für den persönlichen Besitz ausgestattet sind. Der größte Raum ist zweifellos die riesige *Küche* mit ihren bis zu sechs Feuerstellen und einer gewaltigen steinernen Arbeitsplatte, an der mehr als zwanzig Leute arbeiten können, ohne sich zu behindern.

(Im Laufe der Zeit ist die Platte so sehr durch Kerben und Blutflecken von Schlachtfleisch und Wildbret mitgenommen, daß sie durch eine neue ersetzt wird - und mehr als einmal hat ein gerissener Krämer solch alte Steintafeln an leichtgläubige Besucher aus nördlichen Ländern als 'original Opfertische aus der Hela-Horas-Zeit' verhökert...)

Eine der bemerkenswertesten Errungenschaften vornehmer Küchen sind eigene Pumpen sowie *Aufzüge*, die zu dem Zimmern weiter oben führen. In ihnen werden nicht nur die Speisen in das *Esszimmer* transportiert, sondern selbst riesige Wasserbottiche können nach oben befördert werden. Die Küche ist für die Dienerschaft das Zentrum ihres Lebens, hier arbeiten und essen sie und tauschen den neuesten Tratsch über ihre Herrschaften (denn auch Besucher der Herrschaft bringen häufig ihre Diener mit) aus. Eine schmale Treppe führt vom Untergeschoß zu den von den Herrschaften genutzten Stockwerken.

Das herrschaftliche Erdgeschoß erreicht der Besucher über eine große Freitreppe, die auf eine breite *Veranda* mündet. Hier befinden sich kunstvoll verarbeitete Möbel aus Bosparanie, Rosenholz oder Brabaker Rohr. Auf diesen bequemen Sesseln und Liegen, häufig auch Schaukeln, verbringen die Kinder der Herrschaft die heißen Mittagsstunden, und nicht ganz so vornehme Besucher werden hier empfangen und bewirtet.

Wem von einem livrierten Diener die doppelflügelige Eingangstür aufgetan wird, der erblickt vor sich eine weiträumige *Halle*. Vielfach werden ihre Seiten von Säulen flankiert, manche Landadligen bevorzugen auch Götterstatuen, die besonders Eingebildeten auch Büsten und

Standbilder von Familienmitgliedern. Am Ende dieser Eingangshalle führt eine marmorne Treppe in die oberen Räumlichkeiten. Tritt man durch die Säulenreihen, so erblickt man häufig samtene Vorhänge oder aranische Wände, die die einzelnen Räumlichkeiten trennen - denn in vielen Herrenhäusern gibt es hier außer den Außenmauern kaum feste Wände, so daß es bei den großen Gesellschaften möglich ist, fast das gesamte Erdgeschoß in einen riesigen Festsaal zu verwandeln.

Direkt neben dem Eingang befindet sich zumeist das *Jagdzimmer*; von einem Liebfelder Adligen wird die Liebe zur Jagd erwartet, und Trophäen sind wichtig für das Ansehen. Nur wer eine beachtliche Anzahl von erlesenen Beutestücken sein eigen nennt, gilt als wahrhaft vornehm - doch nicht selten sind diese 'Beweisstücke' in Vinsalt oder Kuslik erworben, da es sich nur die Reichsten leisten können, oft monatelang durch die Goldfelsen oder über die Waldinseln zu streifen, nur um selbst eine imposante Beute zu erlegen. Hier trifft man sich, um auf fellbezogenen Sesseln und Liegen Geschäftliches zu besprechen oder um Waidmannsgarn zu spinnen.

Ein weiterer wichtiger Raum ist die *Bibliothek*, der Beweis für die Kultur des Edelmannes. Oft stehen an den Außenwänden riesige Regale, die augenscheinlich mit wertvollen Büchern gefüllt sind. Tatsächlich sind selten mehr als ein Viertel der dort stehenden Folianten echt, der Rest sind kunstvoll gearbeitete, lederüberzogene Holzklotze, die aus der Werkstatt eines verschwiegene Dublettiers stammen. Kleine Lesepulte sowie ein großer Schreibtisch runden das Bild der Gelehrsamkeit ab. In der Bibliothek findet auch der Hausunterricht der Kinder des Hauses statt.

Der nächste Raum ist das *Esszimmer*, dessen Herzstück der große massive Holztisch ist, an dessen Seiten hochlehnige gepolsterte Stühle stehen. Normalerweise sind diese *Esstische* für bis zu zehn Personen ausgelegt, aber jeder Haushalt verfügt über die nötigen Verlängerungsteile, so daß bis zu 40 Personen Platz finden können. In einer Ecke des Zimmers befindet sich die Fortsetzung des Aufzugschachtes aus der Küche, so daß alle Speisen ohne Verzögerung ins Speisezimmer gelangen können. Hier werden allerdings nur die großen Mahlzeiten eingenommen, das Frühstück und den Tee nimmt man im *Salon* zu sich, der immer unmittelbar neben dem Speisezimmer liegt - schon um zu vermeiden, daß die Herrschaften kalten Kakao oder Tee trinken müssen.

Bei den traditionellen Einladungen zum Tee wird die Trennwand zum *Musikzimmer* geöffnet und man lauscht den Musikanten, von denen die größten Häuser mehrere in ihren Diensten haben. Ein Musikzimmer verfügt fast immer über mehrere Instrumente, eines der wichtigsten davon das Spinett. Da dieses allerdings ein recht kostspieliges Instrument ist, das auch nur wenige gekonnt spielen können, befindet sich unter den üppigen Schutzdecken in vielen Musikzimmern nur ein Gestell, das zwar die Form eines Spinetts hat (und damit Ansehen verschafft) aber kaum mehr als ein einfacher Tisch kostet. Mitunter findet man auch mehr oder minder fein gearbeitete Spieluhren, die wenigstens immerwohltönend sind. Im Musikzimmer



versammelt man sich des Abends, um gemeinsam zu musizieren und den Klängen zu lauschen.

Über die Treppe gelangt man in das Obergeschoß. Hier befinden sich die Privaträume der Familie. Die *Wohnräume der Kinder* bestehen üblicherweise aus einem Schlafzimmer, das je nach Reichtum eingerichtet ist (und nicht wenige Adlige sparen erst bei ihren Kindern, dann sich selbst, ehe sie die Gasträume minder luxuriös erscheinen lassen). Hinter einem Vorhang befindet sich eine Art Ankleidezimmer mit Kommode sowie meist einer kleinen Sitzgruppe.

Die Eltern besitzen häufig *zwei Schlafgemächer* - eines für die Dame des Hauses und eines für den Hausherrn, beide besitzen allerdings meist Doppelbetten und sind auf nächtliche Gäste eingerichtet. Die beiden Räume sind

durch ein Ankleidezimmer verbunden, so daß ein diskreter Übergang zwischen den beiden Räumen möglich ist. Das Ankleidezimmer umfaßt die Garderoben der Herrin und des Herrn, manchmal gar einen Wandspiegel sowie das obere Ende des Aufzugschachtes, damit ein Badezuber hochgeschafft werden kann.

Ansonsten befinden sich oben *weitere Schlafzimmer*, die aber nur benutzt werden, wenn geschätzte Gäste auf dem Gut weilen oder weitere Familienmitglieder hier wohnen. Manche Vilkn haben im Obergeschoß einen Balkon über der Veranda, der es gestattet, die Aussicht auf das Umland zu genießen. Unter dem (meist flachen) Dach befindet sich häufig noch ein weiteres Geschoß geringer Höhe, in dem sich weitere Dienerkammern, Trockenböden und Stauräume befinden.

Visitenkarten

Erst seit wenigen Jahren (seit der größeren Verbreitung der Druckerkunst) üblich, und doch bereits zu einem gesellschaftlichen Muß geworden, sind diese kleinen Kärtchen aus steifem Kanon, die mehr oder weniger schlicht den Namen ihres Besitzers verkünden.

Visitenkarten messen üblicherweise drei mal vier Finger und sind je nach Geschmack des Besitzers mit Ranken, Girlanden etc verziert. Adlige lassen oft ihr Familienwappen (oder zumindest ihre Rangkrone) dazu abbilden und führen neben dem Namen und der Adresse auch zusätzliche Titel und Würden auf - eine Sitte, die bei römisch gesonnenen und bürgerlichen Horasiern oft als protzig betrachtet wird.

Unzweifelhaft ist allerdings, daß nur Gewerbetreibende oder Handelsreisende auf ihren Karten einen Beruf angeben; akademische Würden und Auszeichnungen, Ordensränge, Staatsämter, Ehrentitel usw sind hingegen sehr beliebt. Nur wenige riskieren es, eine schlichte Karte nur mit dem Namen zu überreichen und damit zu erwarten, daß das Gegenüber bereits alle sonstigen Details kennt - denn was bei einem *Nepolemo ya Torese* längst wieder kultivierte Untertreibung ist, wird bei fast allen anderen nur für mitleidiges Lächeln sorgen. Verschiedene Möglichkeiten gibt es bei der Adresse: Da das Kostspieligste an Visitenkarten nun einmal das Herstellen des Druckstockes ist, lassen weniger wohlhabende Herrschaften nur ihre Heimatanschrift erscheinen und setzen die Adresse der Hotels oder Logenhäuser, in denen sie zeitweilig logieren, handschriftlich dazu. Echte Stutzer hingegen scheuen keine Kosten und lassen selbst für einen einwöchigen Aufenthalt in Vinsalt oder Kuslik zumindest einige Dutzend Karten drucken - nur für alle Fälle.

Die Verwendungsmöglichkeiten für diese kleinen papierenen Stellvertreter sind vielfältig und es besteht bereits ein ausführlicher 'Code', um dem anderen per Karte etwas mitzuteilen. Die entsprechenden Notizen sind selbstverständlich dem Bosparano entnommen und werden fast nur abgekürzt verwendet - eine gute Geheimschrift gegenüber dem ungebildeten Volk.

Ankunft und Abreise

Wie schon angedeutet, wird die gesellschaftliche Anwesenheit deutlich von der körperlichen unterschieden: Erst wenn man bekannt gibt, daß man für Besuche, Einladungen und andere Ereignisse zur Verfügung steht, ist man auch wirklich da - ganz gleich wie lange man bereits an einem Ort weilt.

p.p., pro presentare (um sich vorzustellen): Die formelle Vorstellung, wenn man sich für einen Monat und länger an einem Ort aufhält; ebenso die 'Rückmeldung', wenn man länger als einen Monat abwesend oder gesellschaftlich verhindert war

p.d., pro departire (um Abschied zu nehmen): Die obligatorische Verabschiedung, wenn man einen gesellschaftlich wichtigen Ort für mehr als einen Monat zu verlassen gedenkt: diese Notiz wird auch verwendet, wenn man sich von einer bestimmten Person (z.B. einer abgelegten Mätresse oder einem unsympathischen Galan) gesellschaftlich zu distanzieren wünscht. ohne überhaupt fortzureisen.

Besuche

Um dem Aufgesuchten die Entscheidung zu erleichtern, gibt es mehrere Kürzel, die ungefähr auf die Art des Besuchs hinweisen:

p.v., pro visitare (um aufzusuchen): Ein reiner Höflichkeitsbesuch; sollte nicht länger als eine halbe Stunde dauern, sofern nicht der Gastgeber ausdrücklich zum Verweilen auffordert.

p.v.c., pro visitare commercialis (um geschäftlich zu besuchen): Ein Besuch in beruflichen Angelegenheiten (ansonsten ist es sehr unhöflich, als Gast ungefragt auf finanzielle oder wirtschaftliche Themen zu sprechen zu kommen).

p.v.u., pro visitare urgente (um dringend zu besuchen): Die sehr dringliche Bitte um ein Gespräch (diese Notiz ist nur bei wirklich wichtigen Anliegen angebracht, und ein überzogener Gebrauch ist eine todsichere Methode, sich gesellschaftlich unmöglich zu machen).



Der Besitz korrekter Visitenkarten reicht jedoch nicht aus, um stilvoll einen Besuch einzuleiten: Es gibt auch ein gewisses Zeremoniell, das jeder kennen und beachten sollte, der wirklich einmal bei den Reichen und Mächtigen des Horasreichs empfangen und nicht wie ein lästiger Hausierer von der Vortreppe gescheucht werden will.

Zum Besuch sollte man sich tunlichst gepflegt, aber nicht übertrieben anziehen und zurechtmachen, und es ist ratsam, mit der Kutsche oder Droschke bei Kontor, Akademie, Villa, Logenhaus oder Palazzo vorzufahren. Seine Karte übergibt man dem Dienstboten (oder Wachtposten) an der Tür bzw am Tor und wartet - ein Diener wird sie dem Majordomus (so vorhanden) aushändigen, der sie wiederum dem Hausherrn überbringt. Dieser entscheidet dann, ob er 'gesellschaftlich' zu Hause ist und den Gast willkommen heißt.

Im Falle einer Ablehnung ist der Bescheid 'Die Dame empfängt nicht' oder 'Der Herr ist nicht anwesend' absolut bindend, und auf andere Besucher zu verweisen, die doch empfangen wurden oder gar beleidigend zu werden, ist völlig unakzeptabel. Jeder ist der Herr seines Hauses und kann hereinbitten oder abweisen, wen er will.

(Falls es nötig ist, den Logiergast eines anderen zu besuchen, entscheidet natürlich ersterer, doch erfordert es der Takt, eine zweite Karte für den eigentlichen Hausherrn abzugeben.)

Einladungen

Es ist durchaus üblich, zu kleineren Anlässen nur per Karte einzuladen - in einem solchen Fall ist es ausreichend, wenn die Karte samt Notiz von einem Dienstboten überbracht wird.

p.i., pro invitare (um einzuladen): Der eher formlose Vorschlag, den Kartenbesitzer an der auf der Karte angegebenen Adresse zu besuchen. Sind hingegen ein Ort, Zeitpunkt und Anlaß - von 'Rivaspiel' über 'Tanztee' bis 'kleiner Imbiß' - angegeben, ist die Einladung natürlich präziser gemeint und erfordert eine höfliche Absage, wenn man nicht erscheinen will.

p.i.u., pro invitare urgente (um dringend einzuladen): Stets mit genauem Ort und Termin verbunden, stellt diese Notiz, die etwas höflichere Variante des 'Herbeizitierens' dar. Wenn der Einladende nicht wirklich wichtige Nachrichten oder Gaben vorzuweisen hat, ist er gesellschaftlich ein toter Mann.

p.i.c., pro invitare combattiva (um zum Kampfe zu bitten): Die stilvollste Methode: ein Duell einzuleiten. Wird in der Regel vom Sekundanten des Fordernden überbracht.

Freude und Trauer

Auch bei solchen Notizen dient die Karte als Ersatz für ein persönliches Gespräch, also sind sie nur bei eher flüchtigen Bekanntschaften angebracht. Nichtsdestoweniger sollte man sie zumindest persönlich überbringen, sofern man nicht meint, wirklich zu beschäftigt zu sein (auch das eine gute Gelegenheit, ins Fettnäpfchen zu treten).

p.f., pro felicitare (um Glück zu wünschen): Bei freudigen Ereignissen aller Art - Geburt, Weihe, Hochzeit u.a.

p.o.i. pro optimatio invocare (um Verbesserung zu wünschen): Der übliche Genesungswunsch, auch bei anderen zeitweiligen Schwierigkeiten verschickt.

p.c., pro condolare (um Beileid zu bezeugen): Zur Anteilnahme bei Trauerfällen (echte Stutzer haben spezielle Beileidskarten mit Boronsrad und schwarzem Trauerrand).

Danksagung

Als letzte, doch vielleicht wichtigste Notiz sei die universelle Dankesformel genannt, mit der man nahezu jeden Kartengruß und jegliche Aufmerksamkeit beantworten sollte. Es ist nahezu unumgänglich, die Karte persönlich im Hause abzugeben und viele überreichen dazu für eine Dame eine Blume, für einen Herrn eine Methumis-Zigarre.

p.r., pro remercire (um sich zu bedanken): Für die unumgängliche Dankesbezeugung am Tage nach einem Empfang, auch gern gebraucht, um sich für einen Tanz, ein Gespräch, eine Einladung etc. zu bedanken.

Visitenkarten im Spiel

Wenn Sie die Bedeutung von Besuchskarten betonen wollen, können Sie alle passenden Etikette-Proben mit





einem Malus von zwei Punkten belegen, solange der Held nicht zumindest einfachste Karten besitzt. Diese bestehen aus billiger Pappe, zeigen oft unscharfe Schrift und kosten einen Taler für den Druckstock sowie einen Kreuzer pro Stück.

Nach oben besteht eigentlich keine Grenze, doch ist es ratsam, noch zwischen respektablen Karten (gutes Material, klare Schrift, Verzierungen, 1D/1H) und aufwendigen Karten (edles Material mit Prägung, gestochen scharfe Schrift voll feiner Schnörkel, vergoldeter Zierrat, 5D/1S) zu unterscheiden - letztere sind dann aber auch kleine Meisterwerke.

Respektable Karten sollten in passenden Situationen einen Bonus von einem Punkt auf Etikette-Proben bringen, aufwendige Karten einen von drei Punkten.

Um die Notizen auf fremden Karren richtig zu deuten, sollte durchaus eine Etiketteprobe fällig sein, solange der Held mit dieser Schreibweise nicht vertraut ist.

- Um einen Eindruck vom rechten Stutzertum zu geben, sei hier die Anekdote von der jagdbegeisterten Comtessa Salvia Berlinghân erzählt, die bei einem Besuch in Vinsalt auch den Firuntempel aufsuchen wollte. Doch just an jenem Tage war der Priester erkrankt und der Tempel geschlossen - also zückte sie rasch eine Visitenkarte und ließ sie von ihrer Zofe unter der Tür durchschieben. Zurück in der Kutsche erklärte sie voller Zufriedenheit: "So - nun sind wir wenigstens höflich zum Herrn Firung gewesen."

- Von Herzog Eolan ist bekannt, daß er die Karten sämtlicher Besucher in Alben zu sammeln pflegt und in seiner knappen Freizeit gelegentlich an einer 'Theorie der Charakterdeutung anhand der Gestaltung der Visitenkarten' arbeitet.

- Der berühmt-berüchtigte Juwelendieb 'Schwarze Elster' hinterläßt seit längerem bei jedem erfolgreichen Raubzug eine auf seinen Decknamen lautende Karte mit Dankesvermerk.

Weiteres zum Logenwesen

Die folgenden Bemerkungen seien als Ergänzungen zu dem auf den Seiten 46 bis 49 im Bande Das Reich des Horas gesagten für meisterliche Zwecke angeführt:

Beitritt zu einer Loge

Allgemein gilt, daß man sich nicht um die Aufnahme in eine Loge bewerben kann: Neue Kandidaten werden von der Loge ausgesucht und gefragt, ob sie sich der Gemeinschaft anschließen wollen. Auch wenn sie zustimmen, müssen noch Referenzen überprüft und Bürgen (meist respektable Logenbrüder) gefunden werden - danach folgt meistens eine Abstimmung, ob der Kandidat aufgenommen werden soll.

In manchen Logen werden die Rechte der bisherigen Mitglieder so hochgeschätzt, daß eine einzige Gegenstimme ausreicht, um den Beitritt zu verhindern. Die grundlegenden Kriterien der Ehrenhaftigkeit und Salonfähigkeit sind allerdings unumgänglich.

In der Realität gibt es natürlich allerlei Schleichwege: So ist es für hochstehende Horasier nicht unüblich, daß sie Mitglieder einer interessanten Loge mit Geschenken oder Versprechungen dazu überreden, sie vorzuschlagen. Referenzen können 'erworben' und Bürgen 'überzeugt' werden, und manche Logen mit großem Geldbedarf machen freiwillig Ausnahmen - so etwa die angesehene *Vinsalter Artisten-Sodalität*, die nicht nur Künstler, sondern auch 'ehrbare Förderer der Künste' in ihre Reihen aufnimmt.

Helden als Logenmitglieder

Kein junger Held sollte sein Abenteuerleben als Mitglied einer respektablen Loge beginnen, denn die Aufnahme ist bei allen möglichen Trickereien doch eine ehrenvolle Auszeichnung, die erst ab einem gewissen Grad an Berühmtheit (etwa der 5. Stufe) und gesellschaftlichem Rang (etwa SO 10 oder mehr) erreicht werden sollte.

Zwischen der ersten Anfrage eines Logenmitgliedes und der endgültigen Akzeptierung sollte schon

eine Spielsitzung verstreichen, und es bietet sich sehr an, die Entscheidung über die Aufnahme zumindest kurz erzählerisch darzustellen. Die meist jährlich im Hesinde zu zahlenden Beiträge sind fast immer sehr hoch und liegen je nach Loge bei 2.000 bis 4.000 Silbertalern (oder 10 bis 20 Horasdor um die gängige Einheit zu nennen), ebenso wird Loyalität gegenüber der Loge und ihren Mitgliedern erwartet: Das kann von der Bereitschaft reichen, als Sekundant zu fungieren oder zu einem Lösegeld beizusteuern bis zu der gefährvollen Queste, um den Ruf oder Besitz einer Logenschwester aus der Gefahr zu retten. Dafür gewinnt der Held aber auch eine Fülle neuer Kontakte und Gewährsleute in höchsten Schichten, und Sie als Meister können ihm relativ leicht wichtige Aufträge oder Informationen zuschanzen.

Logenbrüder als Auftraggeber

Vor allem eignet sich die Loge vorzüglich für den Meister, um neue Kontakte zu vermitteln oder auch Abenteuer zu beginnen: Wer hat sich nicht schon einmal über die traditionelle und trotzdem oftmals sehr unbeholfene Anwerbung in der Schänke geärgert? Es ist schon seltsam, wenn es für einen einflußreichen und wohlhabenden Bürger das Selbstverständlichste sein soll, einige flüchtige Kneipenbekanntschaften mit Geld und oftmals unersetzbaren Besitztümern, Dokumenten etc. ins Ungewisse zu schicken ... Gerade im Mantel- und Degen-Genre bietet sich ein stilvollerer Weg an: Der Betreffende wendet sich mit seinem Anliegen an einen Logenbruder von dessen Erfahrungen im Umgang mit ähnlichen Problemen er von einem gemeinsamen Bekannten oder weiteren Klubmitglied gehört hat.

Als 'Bezahlung' mag hier durchaus eher ein Geschenk oder ein späterer Gegengefallen dienen, und unter Umständen wird hier gar nicht über Geld gesprochen, sondern dieser erste Held ist es, der später seine Gefährten anwirbt: Denn es ist keineswegs



notwendig, daß alle Spielercharaktere bei dieser Einleitung anwesend sind, und bei manchen 'streunerischeren' Helden mit niedrigem Sozialstatus wäre es sogar oft sehr fehl am Platze.

Karriere in einer Loge

Zudem ist es durchaus möglich, daß ein Held in seiner Loge durch besondere Taten oder Verdienste weiter aufsteigt und besondere Ämter und Würden erhält:

Ehrenmitglied: Eine ganz besondere Auszeichnung für verdienstvolle Mitbrüder. Ihnen wird die Mitgliedschaft auf Lebenszeit garantiert, ohne daß sie Beiträge bezahlen müssen. Eine Wahrnehmung ihrer sonstigen Verpflichtungen gegenüber der Loge und ihren Geschwistern wird jedoch stillschweigend vorausgesetzt.

Schriftführer Diese Funktion bringt gewisse Arbeit mit sich. Der Schriftführer einer Loge wird (meistens auf ein Jahr) gewählt und muß in dieser Zeit keine Beiträge bezahlen. Im Gegenzug wird erwartet, daß er die Mitgliedslisten führt, wichtige Beschlüsse niederschreibt und Deklarationen ausarbeitet sowie andere Korrespondenz erledigt, was etwa einen Monat wirkliche Arbeit im Jahr bedeutet. Da zu den Pflichten in der Regel auch die Tagesordnung der Sitzungen etc. gehört, kann es ein geschickter Logensekretär zu beträchtlichen Einfluß bringen und oft wiedergewählt werden.

Voraussetzung ist das Talent *Lesen/Schreiben* auf 7 oder besser• für seine prestigeträchtige Würde erhält ein Schriftführer 5 AP im Monat.

Schatzmeister: Die Verwaltung der Finanzen und Besitztümer der Gemeinschaft obliegt dem Schatzmeister, einem der höchsten Würdenträger einer Loge.

Auch er zahlt keine Beiträge und es ist durchaus angesehen, wenn er zur Mehrung des Geldes mit dem Klubvermögen spekuliert - alljährlich steht ihm dafür pro Logenmitglied ein Horasdor (200 Silbertaler) zur Verfügung, über die er allerdings im Boronmond Rechenschaft ablegen muß. Bei Geldverlust ist die Einsetzung eines neuen Schatzmeisters sehr wahrscheinlich -wie er hingegen eventuelle Gewinne zwischen sich und dem Klub aufteilt, ist eher seine Privatsache ...

Voraussetzung für das Amt ist das Talent *Rechnen* auf 7+, zumindest eine Amtszeit als LogenSekretär hilft erheblich bei der Wahl. Der monatliche Prestigegewinn beträgt 10 AP allerdings muß er etwa zwei Monate im Jahr an Arbeit investieren.

Vorsitzender: Auch er wird meistens jährlich bestimmt und hat die Ehre und Aufgabe, die Loge zu leiten und vor allem nach außen zu repräsentieren. Die meisten Logenbrüder sind so selbstbewußt, daß sie keine Diktaturen über sich dulden, doch gibt es immer wieder machtgierige Vorsitzende, die sich zu den Herrschern über ihre Mitbrüder erheben wollen - die Satzungen der meisten Logen übertragen ihnen tatsächlich oft wettreichenden Befugnisse.

In jedem Jahr kann der Vorsitzende eine ehrenhafte und salonfähige: Person dank seiner Autorität in die Loge 'einschleusen'; bei guter Amtsführung zudem auf Wiederwahl hoffen. Bei freiwilliger Amtsniederlegung (vorzugsweise nicht aufgrund eines Skandals) ist die Erhebung zum Ehrenmitglied wahrscheinlich.

Voraussetzung ist eine beeindruckende Ausstrahlung (CH 13+) und ein fleckenloser Ehrenschild, eine erfolgreiche Amtszeit als Schatzmeister hilft bei der Wahl sehr. Drei Monate und mehr in jedem Jahr entfallen auf Führungs- und Repräsentationsaufgaben, allerdings gewinnt ein Logenvorsitzender auch 20 AP in jedem Monat.

Dienstboten

Stets sind sie da, wenn man sie braucht, doch für das Gesicht über der Livree hat man allenfalls einen Blick, wenn der Träger außergewöhnlich reizvoll ist: Erfahrene Diebe und Spione können ein Lied davon singen, daß man in Dienstbotengewandung fast überall unbeachtet ein- und ausgehen kann. Doch wer sind diese nützlichen Menschen tatsächlich?

In aller Kürze sei gesagt, daß die Welt der Domestiken und Lakaïen nahezu genauso fein abgestuft ist wie die des Bürgerreims und Adels: Zwischen einem Burschen vom Lande, der gerade als Küchenjunge angefangen hat, und einem Majordomus aus einer alten Hausdienerschaft liegt vielleicht mehr Distanz als zwischen einem Baron und der Horaskaiserin.

An der Spitze der Dienerschaft wie auch der ganzen Haushaltung steht der *Majordomus* oder *Haushälter*. Er besitzt stets einen untrüglichen Sinn für Etikette und soziale Position, und als Befehlshaber der Dienerschaft braucht er selbst keinerlei körperliche Arbeit zu verrichten, wenn man vom Überbringen der Visitenkarten oder dem Öffnen des Bosparanjers einmal absieht.

Stattdessen ist er ein erfahrener Verwalter des Hauses,

bewacht das Tafelsilber, bestellt bei Bedarf Lieferanten und Handwerker, plant Festlichkeiten und empfängt die Gäste. In Patrizierfamilien ist das Amt des Majordomus oft erblich, und die Erben werden ab frühester Jugend als Pagen und Diener ausgebildet. Gute Haushälter sind überall gefragt, da kaum ein Großbürger oder Edelmann die Zeit und Fähigkeiten hat, die eigene Dienerschaft zu beaufsichtigen und zu leiten.

Nur geringfügig niedriger im Rang stehen die besonders gebildeten Fachkräfte, die in ihrem Gebiet nahezu selbständig sind: Als erster ist da der *Küchenmeister* zu nennen. Kaum ein vornehmes Haus verzichtet auf eine vornehme Küche mit mehreren Küchenjungen und -mädchen. Ihr Vorsteher leitet nicht nur die Zubereitung der Mahlzeiten und vollendet vieles mit eigener Hand, er beaufsichtigt oft auch den Weinkeller, bestellt und kontrolliert die Vorräte. Je kulinarischer der Herr gesonnen ist, desto höher im Ansehen steht der Küchenmeister.

Viele Herrschaften halten sich auch einen *Secretär*, -der die Schreivarbeiten erledigt und manchmal der persönliche Assistent und Berater der Hausherrin oder des Hausherrn ist.



Je wichtiger Korrespondenz und Aktenführung für die Herrschaft sind, desto eher steigt der Assistent über die Reihen der Dienstboten auf und wird zum Vertrauten, der dann auch die persönlichen (weder zum Haushalt noch zum eventuellen Geschäft/Lehen gehörenden) Finanzen des Herrn verwaltet.

Wenn Kinder im Haus sind, ist mitunter auch ein *Hauslehrer* oder eine *Gouvernante* zu finden - oftmals eher eine arme Verwandte als eine gebildete Studiosa, so daß sich der Unterricht vor allem auf 'anständiges Benehmen' und 'standesgemäßes Wissen' als echte Bildung richtet. Viele Gouvernanten und Hauslehrer sind bei den übrigen Dienern als besonders hochnäsiger verrufen, da sie sich 'für was Besseres halten'.

Falls das Haus eine Kutsche und mehrere Pferde besitzt, ist oft auch der *Stallmeister* zu diesen Fachkräften zu rechnen. In letzter Zeit ist auch modern geworden, einen 'mohischen' *Hausheiler* vorweisen zu können. Reiche Bürger können sich häufig leisten, in Chorhop einen (ausgebildeten) Moha freizukaufen oder einen Chirakah in Dröl anzuwerben. Üblicherweise muß der Heiler dabei einen Schuldvertrag unterschreiben, demzufolge es etwa sieben Jahre dauert, bis er den Kaufpreis bei seinem neuen Arbeitgeber abgearbeitet hat. Da er versuchen wird, so schnell wie möglich an Geld zu gelangen, ist er beliebtes Ziel für Aushorchen, Bestechung, Erpressung und Spionage, und nicht selten wird er auch in dubiose Angelegenheiten verwickelt wie die Heilung von Armbrustbolzenwunden 'unbekannter Herkunft'.

All diesen höherrangigen Domestiken ist eine gewisse Rivalität zum Majordomus gemeinsam, die aus dem Wunsch erwächst, seiner Aufsicht zu entkommen und nur noch der Herrschaft selbst untergeordnet zu sein. Secretären und Heilern gelingt dies oft, Gouvernanten manchmal, Küchen- und Stallmeistern nur dann, wenn der Herr ein begeisterter Schlemmer oder Reiter ist.

Zur bevorzugten Leibdienerschaft zählen die *Kammerzofe* bei Damen, *der Kammerdiener* bei Herren. Sie haben ständig Kontakt zur Herrschaft, da sie für die Pflege ihrer Gewandung und persönlichen Besitztümer sowie das allmorgendliche Ankleiden, oft auch für das Frisieren oder Rasieren zuständig sind. Als enge Vertraute ihrer Herrschaft stehen sie irgendwo zwischen Herrschaft und Dienerschaft und sind in mancher Hinsicht mit den 'ewigen Knappen' einer Ritters vergleichbar - ihren Herrinnen und Herren sind sie ohne Zögern loyal und treu ergeben, oft erhalten sie die abgetragenen Kleider des Gebieters geschenkt, und so schauen sie auf die übrigen Diener nicht unbedingt hochnäsiger, aber doch mit einem gewissen blasierten Lächeln hinab.

Ebenfalls zur Leibdienerschaft sind eventuelle Leibwächter zu rechnen, doch die sind eher selten zu finden.

Am unteren Ende der Hierarchie stehen die gewöhnlichen Dienstboten: *Knechte* und *Mägde*, die die körperlichen Arbeiten verrichten - vom Putzen und Fegen über die Küchenarbeit und das Waschen, Bügeln, Nähen und Lastentragen. Junge Burschen und Mädchen voller ehrgeiziger Träume sind hier ebenso zu finden wie desillusionierte Frauen und Männer, die von Jahrzehnten harter Hausarbeit alt und grau geworden sind.

Die Anzahl der Dienstboten

Aufsteigend vom Großbürgertum (etwa SO 10) ist eine angemessene Zahl von Dienstboten einfach ein gesellschaftliches Muß: Als Faustregel sollte jeder Herr einen Leibdiener, jede Dame eine Zofe haben. Dazu kommen pro Haushalt ein Koch mit je einem Küchenmädchen oder -jungen pro Mitglied der Herrschaft sowie mindestens ein Knecht oder eine Magd pro fünfzig Rechtschritt Wohnfläche des Hauses.

In kleineren Haushalten kann oft ein Secretär die repräsentativen Aufgaben des Majordomus übernehmen, während sich der Gatte oder die Gattin um die Anleitung der Dienerschaft kümmert. Bei mehr als fünf Dienstboten muß allerdings ein Haushälter angeworben werden.

Das Leben der Dienstboten

Die Dienerschaft vergrößert unvermeidlich den Platzbedarf des Haushaltes: Während Knechte und Mägde häufig in engen Dienstbotenquartieren mit sechs und mehr Betten pro Raum untergebracht sind, haben Haushälter, Fachkräfte und Leibdiener schon ein traditionelles Anrecht auf eine eigene Kammer von mindestens sechs Rechtschritt Größe, die meist billig möbliert und mit günstig erworbenen Drucken oder auch Referenzbriefen früherer Dienstherrn geschmückt sind.

Die Dienstkleidung der Domestiken wird von der Herrschaft gestellt und bezahlt. Der Majordomus trägt stets formelle Livree, die Leibdiener sind nicht selten in abgelegte Gewänder des Dienstherrn gehüllt. Knechte und Mägde tragen Livree, doch je nach den Mitteln der Herrschaft handelt es sich mal um moderne schmucke Rücke oder aber ausgebesserte Kleidung, wie sie vielleicht vor fünfzig Jahren in Weiden modern war.

Prinzipiell essen Dienstboten natürlich in der Küche, wobei das oft sehr schlichte Essen gelegentlich durch die übriggebliebenen Speisen ergänzt wird, die die Herrschaft nicht wieder auf der Tafel zu sehen wünscht. Haushälter haben das Vorrecht, ihre Mahlzeiten in ihrer Kammer einzunehmen, während Secretäre oder Gouvernanten gar gelegentlich bei nicht formellen Anlässen mit an die Tafel der Herrschaft gebeten werden.

Der monatliche Lohn hängt natürlich sehr von der Erfahrung und den Referenzen ab und bewegt sich zwischen 50 Talern für einen unausgebildeten Knecht und 200 Talern für einen vollendeten Majordomus. Besonders talentierte Dienstboten können mehr Gehalt erwarten und werden vermutlich für zahlungskräftigere oder ranghöhere Herrschaften arbeiten, was auch ihren eigenen Sozialstatus erhöht.

Helden mit Dienstboten

Im Horasreich ist es keineswegs hinderlich, wenn ein wohlhabender Recke seinen eigenen Haushalt mit einer Reihe Bediensteter hat, wenn einige Einschränkungen beachtet werden: Wie der abfällige Beiklang des Wortes 'Lakai' schon andeutet, sind fast alle Dienstboten zwar fleißig und ergeben, aber ebenso feige - als Waffenknechte, Leibwächter und dergleichen eignen sie sich gewiß nicht und haben eigentlich keinen



Platz in Abenteuern, die sich außerhalb der eigenen vier Wände abspielen.

Ansonsten sei aber hervorgehoben, daß sich die Dienerschaft eines Helden in eine eigene kleine Welt mit ihren Intrigen und Problemen verwandeln wird, wenn Spieler und Meister gemeinsam zumindest den wichtigsten Diensthofnamen und Charaktermerkmale verleihen - ob Werte nötig sind, mögen Sie entscheiden.

Fast schon eine Notwendigkeit ist ein Secretär, wenn Sie Wert auf stimmungsvolles Rollenspiel legen, denn unserer Meinung nach ist es ein Unding, daß ein zwölftstufiger Rondrageweiheter mit einem Bittsteller um Bezahlung feilscht, auch wenn eigentlich ein Spesenzuschuß durchaus angemessen wäre. In einem solchen Fall ist ein 'Das Finanzielle erledigen am Besten unsere Secretäre, Ehrwürden' entschieden angebracht.

Ein gewisses Problem stellt allein der Leibdiener dar, der eigentlich besonders hilfreich, treu und gehorsam und zugleich ein steter Begleiter seines Herrn sein sollte. Hier empfehlen wir, ihn möglichst von einem anderen Spieler darstellen zu lassen - entweder als 'Neben-Charakter' oder gar als einen noch unerfahrenen Heiden.

Helden als Dienstboten

Das Verhältnis von Herrschaft und Diener kann ein exzellentes Mittel sein, um erfahrene hochstufige Recken mit niederstufigen Neulingen zusammenzubringen, die sie sonst - gut gespielt - nie ins Vertrauen ziehen und an ihren Abenteuern beteiligen würden.

Während wohl niemand gerne auf länger Zeit einen Pagen

oder eine Kammerzofe darstellt, ist das Amt des Secretärs bei einem bekannten Ritter oder Magus für einen jungen Studiosus durchaus ehrenvoll und ein kluger Schritt, um Zugang zu höheren Kreisen zu erhalten. Ebenso können 'ungelernte' Heldentypen leicht als Leibdiener oder Zofen Verwendung finden, eine Position, die sie sogar in ganz besonders engen Kontakt mit einem (vielleicht bewundernten) Helden bringt. Bei einer Kampagne des Autors vereinbarten einmal zwei Spieler, dem Edlen des einen den Streuner des anderen als Faktotum 'auf den Hals zu hetzen', wohl wissend, daß dieser zuerst nur das Ziel hatte, sich in das Vertrauen seines wohlhabenden Herrn einzuschleichen - die bessere Bekanntschaft bis hin zur Freundschaft kam erst im Verlauf einiger Abenteuer. Da beide Spieler (nicht Helden!) das von vornherin wußten, konnten sie die Darstellung ihrer Figuren besonders genießen.

Diensthof im Spiel

Die große Zahl der Domestiken, die einen vornehmen Haushalt bevölkern, läßt sich vielfach nutzen: Gewitzte Helden mögen in Detektiv- oder Spionageabenteuern vor allem das Vertrauen der alles sehenden, aber fast unsichtbaren Diener anstreben, vielleicht verkleiden sie sich aber auch als Diensthof oder lassen sich sogar ganz regulär anwerben - gerade vor großen Festen werden meistens Lakaien in Scharen geheuert.

Mitunter können aber auch Streitigkeiten innerhalb der Dienerschaft interessante Szenarien ergeben - sowohl als ein Auftrag für junge Abenteurer wie auch als Problem für arrivierte Helden mit eigenen Domestiken.

Hofämter

Da es im Rahmen einer horasischen Kampagne oftmals geschehen mag, daß Sie als Meister Aussagen über hochherrschaftliche Bedienstete und Hofschranzen treffen müssen, wollen wir - quasi als Erweiterung der gewöhnlichen Diensthof - auch die üblichsten Hofwürden vorstellen:

Der *Haushofmeister* (oder *Majordomus*) steht dem eigentlichen Haushalt vor, so daß er sich kaum vom Majordomus eines großbürgerlichen Hauses unterscheidet. Je größer der Haushalt, desto stärker ist der Adelsherr in ein Korsett zahlreicher Pflichten eingezwängt - und als Verantwortliche für die Hofhaltung entscheiden Haushofmeister häufig über seinen Tagesplan und damit auch die manchmal alles entscheidende Frage, wer Zugang zum Grafen oder Herzog erhält.

Ihre Untergebenen haben häufig ihrerseits vornehm benannte Ämter und Würden inne: Vom *Zeremonienmeister* über den *Hofherold*, den *Hofsänger*, den *Hofartisten* (oder an traditionelleren Höfen den *Hofnarren*), den *Hofadepoten* und *Leiharzt* bis zum *Hofkoch* und *Kellermeister*.

Die folgenden drei Ämter sind seit mehreren Jahrhunderten bekannt und auch noch in der Hierarchie Yaquirias wiederzufinden, doch sie unterscheiden sich deutlich von den zuvor genannten, da sie wenig mit der Hofhaltung und um so mehr

mit der Verwaltung des Lehens zu tun haben. Dennoch sind sie gerade in kleineren Lehnen als weitere Spezialisten noch oft dem Haushofmeister untergeordnet und damit etwa Leibköchin oder -arzt des Barons gleichgestellt. Manche Signorens mögen gerade einmal die drei obersten Amtsträger im Dienst haben, während in den Herzogtümern ein jedes Amt mehrere Dutzend Würdenträger umfassen kann, von den zusätzlichen Schreib- und Waffenknechten gar nicht zu reden.

Der *Kanzler* (oder *Cancellario*) leitet die Kanzlei und ist damit für die Verwaltung des Lehens vor allem in rechtlicher Hinsicht zuständig, daneben ist er als der oberste Secretär auch für die Korrespondenz des Hofherren verantwortlich. Ihm unterstehen mitunter ein *Siegelbewahrer* als Leiter der Schreibstube, ein *Justitiar* als Rechtsberater sowie eventuell die *Verwalter* von Signorien im Besitz des Hofherren.

Der *Kämmerer* (oder *Camerlengo*) als Vorsteher der Schatzkammer ist der oberste (und mitunter einzige) Amtmann für die Vermögensverwaltung. Zu seinen Aufgaben zählt das Erheben der Steuern, aber auch die Beratung des Hofherren in finanziellen Fragen. Ihm unterstellte Hofämter sind gelegentlich der eigentliche *Schatzmeister*, der (*Oberste*) *Steuereinnahmer* sowie - bei größeren Lehnen - ein *Münzmeister*.



Der *Konstabler* (oder *Connetabel*) steht der Konstablerei vor und ist damit verantwortlich für das militärische Aufgebot des Lehens. Zugleich ist er oft der tatsächliche oder nominelle Statthalter der Hauptburg. Zu seinen Untergebenen gehören vor allem der *Hauptmann der Leibgarde* und eventuell ein *Waffenmeister* und andere Amtsleute für 'logistische' Aufgaben.

Zusätzliche Hofämter

Neben diesen vier Ämtern haben wir ja bereits weitere mögliche Würden genannt. Wenn Sie für einen besonders großen oder kostspieligen Hofstaat weitere Ämter benötigen, gibt es zum einen die fortlaufende Spezialisierung. Neben der Waffenmeisterin für Blankwaffen steht dann der Waffenmeister für Schußwaffen. Jeder Adlige hat natürlich das Recht, einzelne Würden wegen persönlicher Vorlieben oder sachlichen Erwägungen aus einer untergeordneten Stellung zu befreien und den bestehenden 'großen' Hofämtern zur Seite zu stellen - wie es die Könige in Vinsalt mit dem Fachmann für das Gesandtschaftswesen oder der Baron von Kabash mit dem Jägermeister gemacht haben.

Des weiteren haben all diese Titel gerade bei größeren Höfen die Tendenz, immer formeller und vornehmer zu werden, so daß immer wieder neue Amtsträger benötigt werden, die die wirkliche Arbeit tun: An herzoglichen

Höfen ist die Abstufung Obersthof-, Oberhof- und Hofconnetabel nichts ungewöhnliches, gerne noch durch Haupt-, Erz- oder Leib- variiert. Gerade die höheren Würden werden oft traditionell in adligen Familien weitergereicht und es ist zweifelhaft, ob der Baron von Tikalen als Herzöglich Grangorianischer Erzhofhofmünzmeister tatsächlich einen guten Heller zu münzen in der Lage ist.

Hofämter für Helden

An dieser Stelle sei auch noch auf eine Möglichkeit hingewiesen, Helden durch die Aufnahme in einen hochadligen Hof staat zugleich zu Ehren zu bringen - und zumindest für die meiste Zeit zur Ruhe zu setzen.

Vom Grafen aufwärts haben praktisch alle Adligen zumindest einen Leibarzt sowie einen Kapellmeister für die gehobene und einen Hofnarren oder Hofgauler für die burleske Unterhaltung, und die meisten Hochadligen halten sich derer eine weit größere Anzahl.

Von einer 'Karriere' kann hier zwar eigentlich nicht die Rede sein, doch als Hinweis sei genannt, daß derartige Höflinge gesellschaftlich eindeutig zur Oberschicht gehören und ihre monatlichen Entgelte bei einem Horasdor (200 S) und mehr liegen, vom freien Wohnen und Speisen in der Residenz ganz abgesehen.

Mätressen und Favoriten

Das Wichtigste zu diesem Thema haben wir ja bereits im Reich des Horas auf Seite 49 erläutert. Wie Sie als Spieler dieses Thema handhaben, hängt natürlich auch mit Ihrer persönlichen irdischen Einstellung zusammen, die Konventionen des Genres aber sind da recht eindeutig: Außereheliche Beziehungen sind keine Schande, ja, in manchen Kreisen wie dem Adel und Großbürgertum scheint der Favorit oder die Mätresse geradezu als Statussymbol dazuzugehören. Und sieht man einmal von den recht leisen Mahnungen des Traviakultes ab, schert sich im Horasreich kaum jemand darum, ob die Frau Baronin ihre Freizeit mit ihrem angetrauten Gemahl verbringt - zumal viele Ehen ja auch nur aufgrund von politischen Erwägungen geschlossen werden.

Regeltechnisches

Von den Geschenken und Gunstbeweisen einmal ganz abgesehen, ist das Mätressentum im Horasreich eine lohnende Sache für beide Beteiligten - jedenfalls dann, wenn Adel und Schönheit aufeinandertreffen: Die Favoritin profitiert vom Ansehen ihres Galans und erhält monatlich dessen Sozialstatus als AP, während er sich jeden Monat AP in Höhe ihres Charismawertes gutschreiben kann. (Für Adels-, damen mit ansehnlichen Liebhabern gibt das natürlich umgekehrt.)





Die Urgeschichte des Lieblichen Feldes

Der Zeit vor dem Erscheinen des Horas wurde in der Geschichtsübersicht nur wenig Platz eingeräumt, da das Wissen der Aventurier darüber sehr begrenzt ist. Das bedeutet allerdings nicht, daß diese Epoche heute bedeutungslos wäre - im Gegenteil: So manches Ereignis zeigt noch in der Gegenwart Nachwirkungen.

Die Echsenzeit

In den Tagen der Drachenherrschaft über Zze Tha, der heutigen Khôm, war auch das Land westlich der Goldfelsen nicht frei von der Herrschaft der Geschuppten; doch der zwischen dem Gottdrachen und den Zwergen vereinbarte Friede hatte den Yaquir zur Grenze gemacht. Die Macht der Echsischen konzentrierte sich daher an Sikram und Mardilo, wo heute noch der uralte Name Marudret an die von den ersten Gûldenländern angetroffenen Ureinwohner gemahnt.

Mit dem Großen oder Zweiten Drachenkrieg (ca. 600 Jahre vor Horas Erscheinen) wurde allerdings die Macht Zze Thas gebrochen und die Echsischen zwischen Goldfelsen und Meer waren isoliert. Ein schneller Niedergang begann und beim ersten Vordringen der Gûldenländer waren schon keine größeren Echscnsiedlungen mehr vorhanden.

An einigen wenigen Stellen allerdings klammerten sich die Priester und Zauberer der geschuppten Völker verzweifelt an die alte Zeit und schlossen so manchen götterlästerlichen Pakt mit Mächten der Siebten Sphäre, um persönliche Macht oder illusionäre Segnungen für ihre Untertanen zu erhalten.

Zum Kampf gegen diese Dämonisten, deren Fähigkeiten wohl die der allermeisten menschlichen Erzmagier beschämt hätten, beriefen die Götter Geron den Einhändigen und statteten ihn mit der himmlischen Waffe Siebenstreich aus - nicht um die Rassen der Echsischen zu vernichten (denn derlei Denkweise ist den Himmlischen ein Greuel), sondern um, bildlich gesprochen, die gefährlichen Pforten zu schließen, die zur Siebten Sphäre entstanden waren.

Zwei Taten sind dabei besonders erwähnenswert, da sie in besonderem Maße in die gegenwärtige Zeit fortwirken.

Die Große Schlange vom Sikram

Die erste Heldentat führte den Heiligen nach Marvinko, wo er am Zusammenfluß von Sikram und Mardilo mit einem einzigen Hieb Siebenstreichs ein großes Schlangengeschehen erschlug, das von den letzten hier versammelten Geschuppten als göttlich verehrt wurde.

Tatsächlich kann die 'Falsche Schlange', wie die hesindianischen *Annalen des Götteralters* das Geschöpf nennen, als eine Kreatur gelten, die weit auf dem Weg der Verdammnis fortgeschritten war: Eine zaubermächtige Schlangenfrau (Sskhrsechim), die dem Kult des Erzdämonen und Hesindefeindes Iribaar vorstand.

Von Bedeutung ist die Erzfeindin in heutiger Zeit weniger, weil es noch einen weiterbestehenden Geheimkult mit ununterbrochenen Überlieferungen aus der damaligen Zeit gäbe - dafür haben die Kusliker Kaiser, Garethher Protektoren und priesterkaiserlichen Inquisitoren schon aus verschiedensten Gründen gesorgt -, sondern weil es immer wieder vorkommen mag, daß einzelne Überreste aus der damaligen Zeit (Bilder, Schriftrollen, etc.) aufgefunden werden mögen, die von unwissenden Laien oder sogar ehrgeizigen und irregeleiteten Hesindegeweihten für Offenbarungen über die Allwissende Mutter der Weisheit angesehen werden könnten.

(Tasächlich können wir Ihnen verraten, daß es allein in den letzten tausend Jahren drei einflußreiche Ketzereien gegeben hat, die auf derlei Irrtümer zurückgehen, deren Lehren aber beinahe als Wahrheit akzeptiert worden wären - und eines der Dogmen der Kirche geht tatsächlich auf solches Dämonenwerk zurück ...)

Der Ewige Drache von Phecadien

Der Ort des Kampfes ist heute unbekannt und wird von den meisten irgendwo in Nordmarken vermutet - Sie als Meister aber sollen die ganze Wahrheit kennen. 'Phecadien' ist nichts anderes als das Land, das heute noch diesen Namen trägt. Im damals noch sehr sumpfigen Gebiet am Phecadi, das eigentlich zweifelsfrei im Machtbereich der Zwergenvölker lag, vermochte sich ungeachtet aller Verträge eine Bastion der Echsischen bis weit nach dem Ende Zze Thas zu halten - und da die Geschuppten wenig Interesse an der kriegerischen Erweiterung ihrer Gebiete hatten, ließen es selbst die Erzzwerge des Phecanowaldes damit bewenden, sie zu ignorieren.

Beherrscht wurden die minderen Echsen von einem überaus magiebegabten Geschöpf, das in Verhöhnung aller Sphärengesetze noch zur Zeit Pyrdacors von einem Kaiserdrachen mit einer herbeibeschworenen Inkarnation der Charyptoroth gezeugt worden war: Nach Ablauf von sieben Wochen erschien *der Wasserdrache* aus dem Limbus, und es besteht kein Zweifel, daß er im Meer der Finsternis 'geboren' wurde und weder von Waffen der dritten Sphäre noch dem Walten der Zeit verletzt werden konnte.

Die vormenschlichen Bewohner der Phecadisümpfe verehrten die finstere Erzdämonin der Meeresschrecken als ihre Schutzherrin unter dem Namen H'Ranngar - die - Göttliche. Ihr wichtigstes Unheiligtum lag an der Phecadimündung, wo sich viele kleine Inseln aus dem Brackwasser erhoben, und war unter dem Namen *H'Rangor* bekannt.

Hier vollbrachte der Hl. Geron seine letzte und größte Tat, die Tötung des Ewigen Wasserdrachens. Sieben Schläge mit der von den Göttern geschaffenen Klinge Siebenstreich waren nötig, um dem Geschöpf das Leben zu nehmen, und beim letzten Hieb verschwand die Kreatur sogar aus dieser Sphäre.



Danach schien die Gefahr gebannt und nach Errichtung eines der höchstgeweihten Efferdtempel Aventuriens ließen sich auch güldenländische Siedler auf den Inseln nieder, deren Namen sie in frommer Unwissenheit übernahmen und nur leicht als 'Grangor' ihrer Zun-ge anpaßten - und niemand dachte an alte Heldensagen, als das wilde Volk der 'Efferdkinder'. aus den Weiten des Meeres kommend, die junge Siedlung überfiel und vernichtete und damit eine Zeit der Seeräuberüberfälle einleitete. Heute kennt man dieses Ereignis als die allererste Attacke der Thorwaler auf Bosparancr Land und niemand wäre so 'mittelalterlich', dahinter den Angriff auf eine ehemalige Kultstätte der Efferd- und Swafnirfeindin Hrangar zu vermuten, denn die Zeit des Drachens war längst in Vergessenheit geraten. Doch nicht von ungefähr ist Charyptoroth Herrin der Wasserleichen: Die Erzdämonin er hörte das Rufen ihres sterbenden Sohnes und holte ihn ins Meer der Finsternis. Von dort kehrte er dreimal zurück, um als 'Wasserdrache' Tod und Vernichtung über die Menschen zu bringen, die auf den Inseln ihre kleinen Hütten und Läden erbaut hatten; doch von Mal zu Mal machtloser werdend, fiel das Geschöpf bei seinem dritten Angriff den Waffen der „schwächlichen“ Sterblichen zum Opfer - denn mehr als ein untotes Scheinleben konnte auch dir Erzdämonin ihm nicht gewähren.

Damit könnte die ganze Sache zu Ende sein - doch viele Male hatte dämonische und drachische Zaubermacht die Barriere zwischen den Welten aufgerissen, und selbst als der Ewige Drache schließlich sein Ende gefunden hatte, bestand eine Sphärenruptur weiter: Ein feiner und doch unvorstellbar unnatürlicher Riß im Gefüge der Welt, durch den immer wieder fremdartigste Einflüsse nach Aventurien vordringen können. Heute ist Grangor eine friedliche, ja oft langweilig erscheinende Handelsstadt, die man mit allem möglichen assoziiert, aber nicht mit Schrecken aus fremden Sphären. Doch allein in den letzten Jahrzehnten konnten hier von mörderischen Druiden über Erzvampire und Dämonen bis zum Hochgeweihten des Namenlosen allerlei Götterfeinde fast ungehindert ihr Unwesen treiben, stets nur kurz vordem größten Desaster besiegt; doch auch Himmlische und Zeitdämonen können hier weit freier agieren als anderenorts.

Hinweise zu einer Grangor-Kampagne:

Was können nun Sie als Meister mit diesem Geheimwissen anfangen - und vor allem, braucht Aventurien eine weitere Stadt unter dämo-nischem Einfluß? Die Antwort ergibt sich aus 'literarischen' Erwägungen: In Grangor ist die Lage entschieden anders als z.B. in Selem. Wenn Sie seltsame Vorkommnisse in der Stadt am Sainte präsentieren, wird jeder Spieler in der düster-unheimlichen Atmosphäre deka-dente Kultisten und ihre degenerierten Gefolgsleute geradezu erwarten. In Grangor hingegen ist viel Platz für 'ganz normale' Ereignisse und Diebe, Kaufleuten und Intriganten, bei denen gar keine übernatürliche Macht als der gelegentliche Schwarzmagier vorkommen



muh- und wenn da unvermittelt in einem von vier Abenteuern doch Einflüsse aus der Limbus oder anderen Sphären eine Rolle spielen, ist die Überraschung desto größer. Vor allem aber herrscht gerade im nüchternen Grangor der 'neuezeitliche' Geist vor, der Geschichten von äonenalten Kultplätzen und unsterblichen Dämonenkindern schnell als abergläubisches Altmännergeschwätz abtut.

So bietet es sich für Sie an, Ihre Helden nur sehr langsam und allmählich mit der Wahrheit vertraut zu machen: Ein Pergament aus alter Zeit, ein Bericht über den ersten Thorwalerangriff etc. mag bereits zum Mittelpunkt einiger Spielabende werden, ehe auch nur ein 1 Leid etwas von der Sphärenruptur ahnt - und selbst dann mag sich das Interesse eine Weile darauf richten, die Aktionen von 'Zugereisten' Okkultisten zu vereiteln, die die besondere Lage für ihre Rituale ausnutzen wollen. Daß auch Dinge und Wesen von außerhalb kommen können, mag erst nach einigen aventurischen Jahren deutlich und relevant werden.

Und wenn sich dann allmählich abzeichnet, daß vielleicht ein Mitglied der Inneren Stube seine Handelserfolge einem 'Einvernehmen' mit Mächten aus dem Meer der Finsternis verdankt, kann man kaum so zielstrebig vorgehen wie in gesetzloseren Städten - zumal ein geschickter Spielleiter gerade in Grangor vorzüglich Paranoia erzeugen kann; frei nach dem Motto: "Sie gehören alle dazu - alle!" Das einzige Sichere wäre vermutlich, die verfluchten Inseln ganz zu verlassen - doch unserer Einschätzung nach dürften es ein paar aufgeregte Glücksritter mit wilden Geschichten über Weltenrisse kaum schaffen, die Grangorer zum geschlossenen Verlassen ihrer Heimat zu Überreden. Und eines ist allerdings unmöglich: Kein Sterblicher oder Unsterblicher hat auch nur annähernd die Macht, die Sphärenruptur ohne schwerste Umwälzungen zu schließen - was geschieht, wenn es die Götter tun wollen, können Sie am Beginn des Abenteuers **Die Kanäle von Grangor** nachlesen...



Die Heiligkeit des Horas

Um es direkt zu sagen: Einen leidenschaftlichen Göttersohn Horas hat es nach Meinung der Redaktion nie gegeben - was die Fanatiker glauben und beschreiben, ist eine Fiktion geboren aus dem Wunsch, die Sträflingsvergangenheit ihres Landes zu verleugnen.

Denn tatsächlich ist Aventurien zuerst eine Strafkolonie des Güldenlandes gewesen, deren Aufseher den Titel Horas trug. Ist damit aller Glaube an das Wirken der Götter bei der Besiedlung Aventuriens eitler Trug ...?

Vermutlich nicht. Denn mögen sie auch die Gegner der Herren im Güldenland

gewesen sein, so haben sich diese UrAventurier doch ganz offensichtlich als Menschenschlag erwiesen, der äußerst erfolgreich den ihm zugedachten Kontinent in Besitz nahm - und nach Lage der Dinge wäre es geradezu frevelhaft, nicht an das subtile Wirken der Himmlischen Götter zu glauben, als Aventurien von diesen Männern und Frauen besiedelt wurde. Mag es daher auch keinen Göttersohn Horas gegeben haben, der auf einem goldenen Adler landete - wer an ihn als Gesandten der Zwölfe und Verfechter ihrer Ideale glaubt, begeht gewiß auch keinen Frevel gegen sie.

Die Rote Keuche

Vom Ausbruch der Roten Keuche

Erstmals vernahmen die Gelehrten Aventuriens im Aventurischen Boten' vom Praios 1019 von der Roten Keuche, die seit dem Per. 1018 schon im Lande wütete. Der Magus *Kedio Kaiman d'Horanzio* aus Kuslik verfaßte, selbst schon vom Fieber gebeutelt, aus dem Wirtshaus zu Gravina in der Mark Dröl einen verzweiferten Aufruf an die Magi und Medici. Darin malte er in düsteren Worten die Schrecknisse der Beulenpest: Brennende, erbsen-, später taubeneigroße eitrig-pustulöse Antlitz und Leib der Kranken, um in einem todbringenden Fieber nach längstens einem Dutzend Praiosläufen aufzubrechen, ihren Inhalt zu ergießen und die Seelen der Opfer den Niederhöhlen anheimzuführen. Denn, so d'Horanzio, leidenschaftliche *Hektabeli Mishkaræ* verheerten die Lande! Nur zögerlich - d'Horanzio galt vielen Kollegen ob abstruser Theorien längst als Quergeist und Wirrkopf - schenkten die Gelehrten des Lieblichen Feldes den 'Gerüchten' von den schweifenden Dämonenscharen Glauben. Und als schließlich ein gesiegelter Hilferuf der Königsstadt Dröl an das Horasiat erging, da kam alle Hilfe längst schon zu spät.

Der Rote Tod hält Heerschau

Von Gravina aus schlich sich der Rote Tod leise - kein Söldner, keine Mauer und kein geschlossenes Tor vermochte die Diener Mishkaras aufzuhalten - in immer weiteren Kreisen nach allen Himmelsrichtungen davon, kroch nach Bahn im Norden und Wobran im Westen, gelangte an die Küste, zog dieselbe hinab nach Dröl (erste Scheiterhaufen am 1. NL 1018), hinauf nach Neetha (3. NL) und von dort hin bis nach Methumis und Malur.

Von den Opfern der Keuche

Daß die Hälfte der Bürger- und Bauern der Mark vor Borons Seelenwaage getreten seien oder geflohen, um nach Almosen in den Städten der Kaiserin zu betteln, zählten die Kastellane und Schreiber der Königsstadt Dröl im Tra. 1019. Und die 'Seelenmesser' des Conte Cedor von Thegûn rechneten kaum

besser: ein Drittel nur der Köpfe, die auf den Zehntrollen verzeichnet, weil noch an seinem Ort!

Die Geweihten & Gelehrten

Ohne Furcht und Scheu und durch nichts geschützt denn eine Schnabelmaske, in die sie geweihte Kräuter und essiggetränkte Tücher stopften, widmeten sich die Geweihten Peraines und Traviens den Siechen und Kranken. Auch dem Orden unseres Vaters Therbûn von Malkid, den Schwestern und Brüdern des heiligen Badilak von Mendena und den Gefolgsleuten des Anconius ist Dank zu zollen.

Viel Spekulation wurde indes angestellt, was es auf sich habe mit dem Roten Tode. Das garethische Kollegium der Zwölfe zieh in geheimem Kreise die Hoffart 'der eitlen Ränkeschmiedin und Zänkerin, der Majestät von Vinsalt' als Ursache allen Übels. Solches bekundeten auch die Hofräte der Fürstin Kuslik, ehe auf dem 'Blutkonvent zu Arivor' der Serenissima letztes Stündlein geschlagen.

Die erhabene Haldana von Ilmenstein aber trat am Hesin-detage (30. Hes. 1019) vor eine vieldutzendköpfige Büßerschar die zum Feste der Erleuchtung nach Kuslik gepilgert war. Daß es sich *sine dubitatione* um eine *invocatio monstrosa* aus der *hephtsphaera handle*, *hektabeli septdamnati Mishkaræ*, Entitäten der götter verfluchten Mishkara, flüsterte die Erhabene und schlug die Zeichen Hesindes und Praios' vor dem Munde, die übers Land strichen, einen *odem pestilanziae* zu verbreiten. Und daß die *veritas* der Schrift, die beweise, daß die Majestät und Kaiserin eine ferne Tochter Silem-Horas' sei, *in nullo casu* Einfluß habe auf die Geschehnisse zu Dröl warum aber die Scharen Mishkaras Chababien verheerten, das wußte die Erhabene nicht zu sagen.

Die Bürger & das gemeine Volk

In den schrecklichen Tagen der Roten Keuche erglomm die Glut der Buße, die seit altersher tief in der Seele des Volkes schlummerte, zu neuem Brande: Der Goldene Gong des Praiostempels zu Dröl endigte das Gedröhne nicht ob solchen



Seelenschmerzes ('das Klagelied des goldenen Gongs'). Zwei Praiosläufe lang, so befohlen es die Serenissimae und Serenissimi, solle der schwere Klöppel unablässig auf die Scheibe von Gold schmettern. Bald klagender, bald dumpfer und trauernder mochte der Widerhall der Sonnenscheibe aller Welt verkünden, was zur Mark Dröl geschehen (**12. - 13. Pra. 1019**). Die Bürger indes zogen in einer langen Prozession (**14. Pra.**) - wobei vier Senatoren befohlen war, einen goldenen Prozessionsgreifen in einer Sänfte den Büßern voranzutragen - durch die Straßen der Stadt und einmal rund um die Mauern, wobei der Hintere stets dem Vorderen das Fleisch vom Leibe geißelte, auf daß das Blut zu Bächen in Staub und Schmutz rann, bis schließlich der Wahrer der Ordnung die Büßenden vor den Toren des Praiostempels mit seinem Kollegium der erleuchteten Geißler gnädig empfang. Bei dieser Prozession zum Sonnentempel von Dröl stimmte die barfüßige Sünderschar einen solches Praiosseibeius an, daß die himmelhohen Mauern des Guldernen Tempels schier zu bersten und einzustürzen drohten, glaubten doch viele, daß sich ganz unweigerlich ob solchen Flehens ein Wunder ereignen müsse!

Zu Methumis sah sich Herzog Eolan am **10. Ron. 1019** einem so wütenden Sturme auf sein Palazzo ausgesetzt (ob der Klage, er, der Serenissimo, habe für eitlen Prunk und Trotz das Gold allzu leichtfertig aus den Schatullen gezahlt), daß er auf seine Feste Altenarenkis flüchten mußte. Fra Praionor Sferza, die 'Peitsche Praios', ein Bettelmönch und Geißler, bemächtigte sich auf kurze Zeit (**10. - 14. Pra.**) der Herrschaft über die alte Stadt am Siebenwindigen Meere. Auf dem Markt hielt flammende Reden, worin er den Bürgern von Fasten und Buße, Sünde und Ablass erzählte. Fast wäre den Aufrührern auch noch der junge Erbprinz Thiolan, der sich mit wenigen Getreuen im Alten Castello verschanzt hielt, in die Hände gefallen, doch floh der Junker am **13. Ron.**, im allerletzten Augenblicke und vor des Fra Augen, über die Dächer aus der Stadt. Am Praioslaufe drauf (**14. Ron.**) schon schickte der Herzog seine Reiter, und so war das Ende der 'himmlischen Herrschaft des erleuchteten Dieners Praios' über Methumis rasch gekommen. Abermals tags darauf (**15. Ron.**) erschien ein Erlaß des Herzogs, der allen Bürgern das Gold, das sie zum Fra getragen, auf daß er alles verbrenne, zurückerstattete - denn nicht den Feuerbrand wollte der Fra über die Sünde schleudern, sondern sein eigenes Säckel mit alledem stopfen.

Als Sferza aber am **3. Eff.** den Flammen eines herzoglichen Scheiterhaufens überantwortet wurde, lösten etliche Bürger den verkohlten Leichnam vom Pfahl und sammelten dessen Haare, Hände und Zehen, daß die Offizialen des Herzogs den Leib bei Nacht an einem heimlichen Orte verscharrten.

Die Kaiserin & die Granden

Allein das Cabinet des jungen Erzherzogs Timor von Neetha - von den Untaten Fra Praionors und vom Zorne der Bürger aufgeschreckt - erhob das Ansinnen der Büßer zu dem eigenen, indem es die allseits umgängige Bußfertigkeit sich zunutze machte und polizeilich ordnete. Die Stadt Neetha hatte unter dem Einflusse der Predigten des Fra ein freiwilliges Fasten

begonnen, und so sah auch der freudenvolle Hof des Prinzen sich veranlaßt, Buße zu halten (**vom 16. Ron. an**), auch nachdem der Bettelmönch zu Methumis seiner gerechten Strafe zugeführt worden war. Ja, der Erzherzog selbst ging auf mehrere Tage allmorgendlich in den Tempel (**20. - 27. Ron.**) und stimmte in die heiligen Gesänge und Fürbitten der Priester ein - auch kniete er nieder, um den Rock der Hl. Thalionmel zu küssen (**30. Ron.**). Auch beklagten die Granden, daß des Grafen von Thegûn Söhnchen der Rote Tod ereilt hatte - und überboten sich, nachdem die Buße des Hofes vorüber war, den Eltern zum Troste glanzvolle Bälle zu Schalmeienklang und Schelmenspiel auszurichten.

Kaiserin Amene, gerührt vom Leid des Volkes, überhändigte dem Wahrer der Ordnung zu Bosparan 300 Goldstücke; daß er für die Seelen der Granden und Patrizier der Königsstadt Dröl die Gebete lese, und sandte eine gleiche Summe der Eminenzia von Dröl 1000 Silbermünzen hieß sie ihren Almosenier an die Bettler Alt-Bosparans zu verteilen. Der Statthalter von Dröl ließ seine Banner aufmarschieren, um die Landhäuser der Patrizier vor Plünderung zu schützen. Allzu. viele Pflücker hätten ob des Roten Tods anscheinend vergessen, daß die Götter allein diejenigen mit der Keuche schlugen, die Sie züchtigen wollen. Nicht die Fürsten seien's schuld, wenn das Volk Unbill erleide, sondern das Landvolk selbst. So verkündete es auch der Wahrer zu Dröl, dem Signor Folnor aus seinen Schatzkammern zwölf goldene, edelsteinbesetzte Pokale überbringen ließ, nebst einem Zehntelquader Zobelpelze.





Barmherzigkeit & Milde

Der reiche Festumer Handelsherr Stoorrebrandt gab großherzig seinen Kontorschreibern Anweisung, Korn auf Karavellen nach Dröl zu schaffen und an die Bedürftigen zu verteilen (**Tra. 1019**). Auch das methumische Patrizierhaus ya Strozza versprach, noch binnen Götterlaufsfrist ein Armen- und Waisenhaus zu Dröl zu errichten und Travia, Tsa und Peraine gleichermaßen zu weihen (**17. Bor. 1019**). Zu Zorgan wurde der erhabene Diener des Lebens, der Hohegeweihte Peraines, am Hofe der Fürstin Sybia empfangen. Auf sein Bitten veranstaltete die gnädige Fürstin schließlich eine sog. 'Tombola' (das Los zwischen fünf und fünfzig Goldstücken Zorganer Prägung,

15. Per. 1019) - von dem Erlös bestiegen der Diener des Lebens und sein Gefolge aus Geweihten, Laienschwestern und -brüdern und studierten Medici die fürstliche Galeere Maraske von *Llanka* und eilten den Siechen zu Hilfe.

Freudenfeuer & Dankgebete

Am **1. Pra. 1020** endlich traten der Diener des Lebens und der Wahrer der Ordnung zu Dröl begleitet von den Senatoren, vor das kniende Volk: während die Geweihten des Praios feierlich den Choral Kaiser Gurvans zum Sonnenwendtage aus vollen Kehlen jubilierte, verkündeten der Erhabene, daß der Rote Tod ein Ende gefunden habe, die Zwölfe seien gepriesen!

Auf den Spuren der Roten Keuche (für den Spielleiter)

Überall in Chababien und Dröl finden sich Relikte der Roten Keuche. Wir bieten Ihnen hier einige Szenen an, die Sie in jedes beliebige Abenteuer im Süden des horas-reiches einflechten können und sollten:

Das Gräberfeld: Eine knappe Wegstunde von Wedern und größeren Gehöften entfernt findet sich am Wegesrand häufig ein Gräberfeld. Schwarz klafft mitten auf dem umfriedeten Feld, vor einem peraine-oder golgari-geweihten Schrein, ein schwarzverkohltes Rund: der Platz, an dem die Leichen der Pestopfer verbrannt wurden. Rund um den Feuerplatz haben die Geweihten und Totengräber Feldsteine gesammelt, worin eingeritzte Symbole - häufig Boronsräder oder euphemistische Ährenzweige - die Zahl der Pestopfer verkünden; ab und an auch haben tapfere Verwandte dem Toten ein Boronsrad aus Steinen oder Holz gesetzt. Oftmals, wenn die Leichen nur mühsam verscharrt wurden, locken die Gräberfelder Scharen von Krähen und Hyänen an, die sich auf den aufgewühlten Grabhügeln krächzend um die Beute zanken. Sofern das Feld nicht von einem Geweihten gesegnet wurde (was durchaus nicht immer geschah) gehen die Seelen der Toten oftmals als Wiedergänger und ruhelose Geister um und rufen durch ihr Flehen nach ewiger Ruhe gar Ghule herbei.

Der Gulgari-Schrein: Am Wegesrand, in einem kleinen Wäldchen oder einem Zypressenhain, errichteten Wanderer zu Zeiten der Pest dem Seelenvogel Gulgari einen Schrein - häufig aus Feldsteinen und Schilfgeflechten, wobei sie ein mehr oder minder kunstvolles Bildnis des alveranischen Raben in gehärtetes Holz schmieren. Teils, sofern ein Dorf in der Nähe gelegen ist, finden sich frische Blumen und perainegefallige Opfergaben (Mehl, Korn, Essig und heilsame Kräuter, zuweilen gar Tauben oder Hühner als Blutopfer) auf dem kleinen Altar. Um verlassene und vergessene Altäre herum ist der Erdboden hingegen von Plünderern auf der Suche nach verborgenen Opfergaben aufgewühlt.

Der Hausaltar: Da kaum eine Familie keinen Verlust zu beweinen und beklagen hatte, trifft der Reisende in nahezu jedem Hause auf einen kleinen, blumengeschmückten Betschemel, vor dem der Tote gedacht wird. Auch auf diesen Schemeln finden sich häufig Opfergaben für Peraine und Boron und kleine, geweihte Bildnisse der Götterheiten oder auch - wenn vorhanden - der Toten.

Waisenhäuser & Spitäler: In jedem größeren Weder wurde 'damals' eine Scheune zum Spital umgewandelt - häufig liegen die Siechenhäuser (sofern sie nicht verbrannt wurden) verlassen da, einige weinübergossene/abgepackelte Betten und Pritschen stehen entlang der kahlen Wände. Waisenhäuser hingegen, meist von einer alten Schwester oder einem alten Bruder vom Orden Therbûns betreut, unterhält jedes Dorf - nicht selten werden die Kinder vom jüngsten Alter an dem örtlichen Landadel zur Feldarbeit gegen ein geringes Salär 'verpachtet'.

Der 'Entwurzelte': Der einzige Überlebende einer Familie, dessen Hof von den Schergen des Marschalls Folnor ("Legt Feuer an altes, worinnen der Rote Tod umgeht!"); den Flammen überantwortet wurde. Heimat- und mittellos schleppen sich diese unglücklichen Kreaturen über die Landstraßen, betteln um milde Gaben und eine Speisung und bejammern ihr Unglück. Oftmals unter einer schattenspendenden Zypresse am Rande einer Straße anzutreffen.

Leichenfledderer & Wegelagerer: Solche, die sich zu Zeiten der Pest von Leichenfledderei und Überfällen auf (wohlhabendere) Reisende am Leben halten mußten, sind nunmehr gänzlich dieser Profession preisgegeben. Gleichfalls ohne Bleibe, hausen sie verborgen in den Hügeln und Wäldern und stellen eine Landplage dar, die die Grafen und Barone Chababiens und Drehs trotz aller 'Rechtswahrer' nicht Herr zu werden vermögen.

Der Leichnam im Wald: Wenn ein Held - sei's um Wasser abzuschlagen - wenige Schritte vom Wege in den Waldlaufs Feld tritt, mag es sein, daß er einen verwesenden, stinkenden Leichnam (von Krähen, Wölfen und Hyänen zerfressen) erblickt: einen unglücklichen Kranken, der - von seinen angsterfüllten Mitreisenden kurzerhand ausgesetzt und hilflos zurückgelassen, zu schwach, sich von dannen zu schleppen - einsam den Tod fand. Auch hier mögen ruhelose Geister/Ghule auftreten.

Ein verzweifelter Medicus: Einer, der versuchte, den Siechen zu helfen und verzweifelt erkennen mußte, daß er der dämonischen Plage hilflos gegenüberstand: Häufig ist ein solcher Charakter - wiewohl innerlich zerrüttet - nach außen hin übertrieben zuversicht- und lebensfroh, verfällt aber zusehends in schreckliche Angstzustände und Wachträume, geplagt von seinen grausamen Erinnerungen.



Mit Mantel und Degen

Auf dieser Seite präsentieren wir Ihnen einige Möglichkeiten, den schnellen Zweikampf des Mantel-und-Degen-Genres ein wenig mit zusätzlichen Manövern zu würzen. Neben den folgenden Kampf-Optionen seien Ihnen noch die Regeln für Finten und Linkshändigen Kampf in der Spielhilfe **Mit Mantel, Schwert und Zauberstab** sowie die Zweikampfmanöver aus dem Heft **Unter Piraten** ans Herz gelegt. Alle hier beschriebenen Aktionen benötigen jeweils so viel Zeit wie eine reguläre Attacke oder Parade.

Da gibt es zum einen die Möglichkeiten, einen Höhenunterschied mantel-und-degen-mäßig auszunutzen:

Auf einen Gegner springen (AT)

• Am Treppengeländer herabrutschen

Ausführung: Körperbeherrschungs-Probe+2

Verteidigung: Ausweichen

Erfolg: gleich einer Raufen Attacke

Mißerfolg:* W6/2 SP

• Sprünge von der Galerie o.ä.

Ausführung: Körperbeherrschungs-Probe +3

Verteidigung: Ausweichen +2

Erfolg: (Gewicht des Helden in Stein)/5 SP

Mißerfolg:* \!6 SP evtl. verstauchter Knöchel

• Schwingen an einem Kronleuchter oder einem Tau

Ausführung: Körperbeherrschungs-Probe +5

Verteidigung: Ausweichen

Erfolg: (Gewicht des Helden)/5 SP

Mißerfolg: W6+3 SP

Die nächsten Varianten sind solche, bei denen man den Gegner mit einer Waffe angreift - allerdings nicht mit einer gewöhnlichen ...

Attacken und Paraden

• Kronleuchter herabfallen lassen (als AT)

Ausführung: Entfesseln-Probe (um den Knoten zu öffnen)/Seil durchtrennen

Verteidigung: Ausweichen +3

Erfolg: Gegner kampfunfähig/ ohnmächtig

Mißerfolg: -

• Wandvorhang niederreißen (als PA)

Ausführung: KK-Probe

Verteidigung: Ausweichen +1

Erfolg: eigene PA gelungen

Mißerfolg: eigene PA mißlungen

• Mit einem Mantel o. ä. verhüllen (als AT oder PA)

Ausführung: GE-Probe +2

Verteidigung: Ausweichen +3

Erfolg: Gegner geblendet (fuchelt wild umher), bis ihm eine GE-Probe gelingt

Mißerfolg: Gegner darf unparierbare AT schlagen/eigene PA mißlungen

• Gemälde/Wandspiegel/ Heiligenbildchen werfen (als AT oder PA)

Ausführung: GE + (Zuschlag je nach Entfernung)

Verteidigung: PA/Ausweichen +3

Erfolg: SP je nach Größe des Objekts (1 - 7)

Mißerfolg: evtl. unparierbare AT des Gegners

• Am Teppich ziehen (als AT)

Ausführung: KK-Probe + (2 pro Kämpfer auf dem Teppich)

Verteidigung: Körperbeherrschungs-Probe+7

Erfolg: Gegner gestürzt, bis zu zwei unparierbare Attacken des Helden

Mißerfolg: unparierbare AT des/der Gegner

• Tische/Bänke umkippen (AT-Aktion)

Ausführung: KK-Probe + (1 pro Kämpfer auf dem Tisch etc.)

Verteidigung: rechtzeitiger Absprung (GEProbe +2)

Erfolg: Gegner gestürzt, bis zu zwei unparierbare Attacken des Helden

Mißerfolg: unparierbare AT des/der Gegner

• Kerzenleuchter o. ä. als Paradowaffen benutzen (PA-Aktion)

Ausführung: GE-Probe + (Zuschlag je nach Tempo des Gefechts)

Verteidigung: -

Erfolg: WV 0/+ 1

Mißerfolg: eigene Parade mißlungen

• Etwas (Zerbrechliches) ins Gesicht des Gegners werfen (AT- oder PA-Aktion)

Ausführung: Wurfaffen-Probe je nach Größe des Objekts und Geschwindig-

keit des Ziels

Verteidigung: Ausweichen +3

Erfolg: SP je nach Größe und Art des Objekts, ggf. Gegner zusätzlich für W6+1 KR geblendet (Rum, Pfeffer, heißes Wasser in zerbrechlichem Behälter)

Mißerfolg: eigene AT/PA mißlungen

Die nächsten Möglichkeiten wiederum beziehen sich auf die geschickte Ausnutzung der räumlichen Gegebenheiten:

• Allein auf einem Tisch/Faß kämpfen, von Gegnern umringt (als AT oder PA)

Ausführung: GE-Probe, um auf das Objekt zu springen

Verteidigung: -

Erfolg: WV +2/-2

Misserfolg: je nach Situation

• Sprung aus dem Fenster (PA-Aktion)

Ausführung: Körperbeherrschungsprobe +5

Erfolg: eigene PA gelungen (evtl. wartet ein neuer Gegner vor dem Fenster); eventuell W6+2 SP falls das Fenster nicht geöffnet war. evtl. weitere Körperbeherrschungs-Probe+7, falls das Fenster im Obergeschoß gelegen, ansonsten SP je nach Höhe

Mißerfolg: eigene PA mißlungen

*) In all diesen Fällen gilt auch eine gelungene .Verteidigung- des Gegners als »Mißerfolg.

Letztlich sei noch ein allgemeingültiges optionales Kampfmanöver erwähnt:

Riposte vorbereiten (PA mit Ansage)

Hierzu erschweren Sie sich einfach die eigene Parade um eine bestimmte Anzahl Punkte. Gelingt Ihre PA trotzdem, so haben Sie die angesagten Punkte gut, um sich das folgende Manöver (also meist die Attacke, aber auch eine Finte oder den Beginn eines Ausfalls) zu erleichtern.

Die PA mit Ansage kann natürlich nur mit leichten Einhandwaffen (Dolche, Stichwaffen und Schwerter) und bis zu einer maximalen Behinderung von 3 Punkten durchgeführt werden.



Machtgestalten und Mächtigegruppen

In diesem Band werden -wir eine etwas andere Darstellung wichtiger Personen verwenden, als sie in den bisherigen Veröffentlichungen üblich war. Es ist für die Verhältnisse im Horasreich unpraktikabel, kategorisch zwischen einzelnen Mächtigen und einflußreichen Gruppierungen zu trennen, da rein erzählerisch der Unterschied gar nicht so groß ist, ob man sich mit der Comtessa von Phrygaios und ihren Männern oder aber der 'Loge zum Guldnen Glück' anlegt.

Aus diesem Grund werden Sie im folgenden in erster Linie wichtige und einflußreiche Gruppen und Institutionen -Adelshöfe, Handelshäuser, Logen etc. - finden, Beschreibungen einzelner Personen jedoch nur, wenn diese besonders mächtig und/ oder spektakulär sind.

(In diesem Rahmen haben wir auch darauf verzichtet, alle Personen mit Eigenschaftswerten auszustatten, denn es ist unserer Einschätzung nach wichtiger zu wissen, ob die Person über Macht und Einfluß verfügt, als ihre Kampfwerte oder ihre Raumangst zu kennen - es ist schließlich

höchst unwahrscheinlich, daß ein Held sich mit Erzherzog Haakan duelliert oder die Reederin Fiaga va Terdilion in einem engen Abwasserschacht trifft

Geheimbünde und Verschwörungen machen einen besonderen Reiz des Genres aus - und ihnen stehen nicht nur einzelne Frauen und Männer, sondern ganze Organisationen zum Schutz der Ehre und der Kaiserin gegenüber. Zwischen beiden Kategorien sind noch zahlreiche Gruppen zu finden, die vor allem einem unpolitischen Zwecke geweiht sind und dennoch immer wieder in die Ränke und Kämpfe hinter den Kulissen verstrickt werden.

Aus diesem hochkomplizierten Muster der Bünde, Logen und Gesellschaften seien im folgenden nur die wichtigsten und auffälligsten herausgegriffen und näher vorgestellt. Falls Sie bei Gelegenheit schnell eine kleinere Organisation oder Verschwörung benötigen, ist noch viel Platz, sie einzufügen. (Allerdings sollte diese Gruppe nicht mächtiger oder wichtiger sein als die beschriebenen.)

Macht und Einfluß

Bei den Beschreibungen der Machtgruppen, aber auch einzelner Meisterpersonen, werden Sie einige neue Angaben finden, die sich auf den Einfluß und die Macht der Gruppe oder Person beziehen:

Beziehungen

Dieser Punkt gibt an, wie gut und weitreichend die Kontakte einer Person oder Gruppe sind, wo ihre Freunde und Gönner anzusiedeln sind und auf welche Hilfe sie im Notfall hoffen mag, ob sie dank ihrer Kontakte die eine oder andere Bevorzugung erreicht und ob man einen 'Ausrutscher' ihrer Mitglieder bisweilen geflissentlich übersehen.

Der Einfachheit halber haben wir hier einige Kategorien aufgestellt, die Ihnen hinreichend Anhaltspunkte geben dürften - im Einzelfall mag es schon einmal-nötig sein, mit dem gesunden Menschenverstand z.B. die Begriffe 'Dorf' oder 'Stadt' durch 'Sippe' oder 'Stamm' zu ersetzen oder andere Anpassungen vorzunehmen, ebenso sind die Angaben über die Gönner und Kontakte als grober Rahmen zu verstehen.

Beachten Sie bitte auch, daß die Beziehungen einer Gruppe oder Person nichts mit ihrem Ansehen oder Sozialstatus zu tun haben - auch eine Verschwörung gegen die Kaiserin mag Mitglieder im Hochadel haben, obwohl jeder angewidert jede Verbindung mit ihr abstreiten würde.

Mitglieder/Gehilfen sind im folgenden diejenigen, die fest mit der Gruppe oder Person verbunden sind (auch insgeheim) und in der Regel sofort zu Diensten sind, wenn ihnen eine Aufgabe gestellt wird.

Kontakte bezeichnet jene Freunde und Sympathisanten, zu denen die Person/Gruppe eine einigermaßen gute Verbindung hat und auf deren Unterstützung zurückzugreifen zwar etwas Überzeugungsarbeit, aber keinen übermäßigen Aufwand bedarf - ihre Loyalität wird meist allerdings niedriger sein als die der Mitglieder. Da die Beanspruchung von Kontakten immer ein komplexes Spiel von gegenseitigen Verpflichtungen einleitet, werden sie nicht allzu leichtfertig verwendet. *Gönner/Schuldner* im weitesten Sinne nennen wir schließlich jene, die der Person oder Gruppe noch eine Gegenleistung für einen früheren Dienst schulden - manchmal stehen dahinter ein gewisses Wohlwollen und Dankbarkeit, manchmal aber auch nicht mehr als der Wunsch, mit diesem Gefallen seine Verpflichtung abzugelten. Je bedeutender der Schuldner, desto weniger offen kann er für die Gruppe einseitig Partei ergreifen, und desto länger wird die Gruppe vermutlich zögern, dieses Kapital zu 'verbrauchen' - andererseits sollten Sie als Meister davon ausgehen, daß gerade diejenigen mit guten Beziehungen mit einiger Regelmäßigkeit anderen Gefallen erweisen und dadurch auch ihre Reserven 'regenerieren'. Die Kategorien sind im einzelnen:

Minimal

Die Gruppe hat so gut wie keine Kontakte und niemand schuldet ihr auch nur einen feuchten Händedruck - sei es, daß sie (als Organisation) völlig im Verborgenen bleibt, sei es, daß sie sehr abgeschieden oder zurückgezogen lebt. (Es ist allerdings denkbar, daß die Gruppe Kontakte zu jemand so Mächtigem besitzt, daß sie dieser nur im alleräußersten Notfall mit einer Bitte belästigen würden.) Wenn zehn



einfache Menschen die Gruppe kennen und vielleicht unterstützen würden, dann ist das bereits viel...

Mitglieder/Gehilfen: Höchstens drei bis vier Leute von niedrigem Stand.

Gering

Der Einfluß der Person ist klein, und es ist fast unmöglich, für irgendwelche Privilegien oder Vorteile die Kontakte spielen zu lassen. Bei unvorhergesehenen Notfällen ist es ausgesprochen schwer, hilfsbereite Freunde oder Schuldner zu mobilisieren.

Mitglieder/Gehilfen. Vielleicht ein halbes Dutzend Leute aus der Unterschicht.

Kontakte: Zu ihren Kontakten zählen nur wenige Leute ohne größere Bedeutung: Dorfgenossen, Arbeitskollegen oder die Geweihten und Gläubigen eines abgeschiedenen Tempels. Die Machthaber der Gegend sind nur vom Hörensagen bekannt. Maximal zehn Bekannte aus der Unter- oder Mittelschicht.

Gönner/Schuldner: Ein bis zwei Personen aus der Oberschicht schulden noch kleinere (Gefälligkeiten).

Hinlänglich

Die Gruppe kann auf die Dienste mehrerer 'gewöhnlicher Alriks' zurückgreifen und hat keine allzu großen Schwierigkeiten, geringere Gefallen gewährt zu bekommen; mitunter reichen die Beziehungen sogar aus, um gewisse Bevorzugungen zu erlangen. Für den fall plötzlicher schwerer Not gibt es durchaus den einen oder anderen, der zu wirksamer Hilfe bereit ist (oder gedrängt werden kann). *Mitglieder/Gehilfen.* Meist etwa ein Dutzend Leute aus der Unter- und Mittelschicht.

Kontakte: Die Gruppe hat einigermaßen gute Beziehungen in ihrem Städtchen, Stadtviertel oder einer vergleichbaren Gemeinschaft und ist beim Dorfschulzen, Friedensrichter, Ratsherrn, Gildenmeister o.ä. recht angesehen. Vielsicht ist sogar der örtliche Baron ein Lager Bekannter.

Gönner/Schuldner: Vielleicht ein Vertreter der Oberschicht oder gar des Landadels, vielleicht mehrere Mittelständler.

Ansehnlich

Diese Person hat eine Vielzahl von guten Verbindungen zu einflussreichen Stellen. Die angesammelten Gefallen reichen aus, um auch größere Bevorzugungen zu erwirken oder geringere Gesetzesbrüche ignorieren zu lassen - für schwerere Krisen gibt es sogar einen Beschützer im Hintergrund, der seine Hand über die Person hält, wenn man ihn denn dazu nötig.

Mitglieder/Gehilfen: Etwa ein Dutzend Vertreter der Mittelschicht, einige Mitglieder der Oberschicht.

Kontakte: Es bestehen vermutlich gute Beziehungen zu Leuten wie dem örtlichen Signore oder Horas-Commissar, wichtigen Tempelvorstehern, Akademieleitern, Stadträten und (anderen) Logenkurzuni, zu gewiß einem Dutzend Vertretern der Oberschicht und des Landadels: einige 'Salonlöwen' des höheren Adels mögen locker bekannt sein.

Gönner/Schuldner: Vermutlich sind ein oder zwei Vertreter des höheren Adels der Person verpflichtet, dazu etwa fünf Vertreter der übrigen Stände.

Groß

Die Gruppe hat wirklich bemerkenswerten Einfluß: Schon ihre direkten Mitglieder oder Assistenten besitzen einige Bedeutung, und für zusätzliche Vorteile läßt sich eine Vielzahl von Kontakten mobilisieren - und das zieht wieder die Hilfsbereitschaft (oder Willfährigkeit) anderer mit sich, die vom Einfluß der Gruppe gehört haben, so daß selbst Verbrechen erfolgreich vertuscht werden und selbst klare Gesetze durch 'Sondervollmachten' umgangen werden können. Wenn es einmal wirklich hart auf hart geht (und die meisten werden es sich mehrmals überlegen, sich mit der Gruppe anzulegen), gibt es immer noch einige alte Schuldner an hoher Stelle, auf deren Hilft man zurückgreifen kann.

Mitglieder/Gehilfen: Etwa zehn Vertreter der Oberschicht, reiche und gebildete Großbürger und Höflinge, vielleicht einige Adlige.

Kontakte: Die Beziehungen der Gruppe umfassen typischerweise die Machthaber einer Provinz, oder einer Kirche - ein Herzöglicher Hof, ein Horasdirector, ein Rat der Hochgeweihten und vergleichbare Einflußgruppen. Zu den übrigen Mächtigen des Reiches bestehen lockere Beziehungen.

Gönner/Schuldner: 7-8. ein Herzog oder ein Mitglied des Kaiserhauses, ein hoher Staatsmann, eine Höchste Geweihte, dazu mehrere Vertreter aller übrigen Stände.

Sehr groß

Die Gruppe (seltener eine Einzelperson) gehört zu den einflussreichsten im Horasreich, vielleicht gar in ganz Aventurien: In ihren eigenen Reihen stehen bereits Leute mit einer Vielzahl von Befugnissen und Rechten, und auch außerordentliche Privilegien (bis hin zur nachträglichen oder gar vorausgehenden Immunität für Verbrechen) sind keineswegs außerhalb des Möglichen. Der Name der Gruppe reicht für gewöhnlich aus, andere Gehorsam zeigen zu lassen - sei es aus Verehrung, Loyalität, Pragmatismus oder Furcht.

Mitglieder/Gehilfen: Mindestens ein Dutzend Adlige und Patrizier, oft weit mehr, dazu beliebig viele Lakaiken und Bewaffnete.

Kontakte: Die Gruppe hat vermutlich gute und regelmäßige Beziehungen zu den Mächtigen im ganzen Lande: den Herzogen und Königen, den höchsten kirchlichen Würdenträgern, dem Kaiserlichen Hof gar, kurzum, denjenigen, die das Horasreich wirklich bewegen. Sogar die Mächtigen anderer Reiche sind zumindest vage bekannt.

Gönner/Schuldner: Vielleicht irgendjemand an der Staatsspitze - der Staatsminister, die Kranprinzessin oder gar die Kaiserin selbst: vielleicht auch der Monarch eines vergleichbar mächtigen Landes.

Immens

Die Gruppe besitzt (für Spielzwecke) unbegrenzten Einfluss auf die Taten der Menschen im Horasreich und darüber hinaus, damit zählt sie zu den vielleicht zehn mächtigsten in ganz Aventurien, der sich nur wenige jemals widersetzen würden. Sie unterliegt mehr den Gesetzen, sie macht sie (oder veranlasst dies), und was an Vorrechten, Privilegien und Gefälligkeiten nötig erscheint, das wird mehr oder minder freundlich und höflich eingefordert, ohne daß jemand sich lange widersetzen könnte.



oder wollte. Als Spielleiter können sie ihr nahezu jede denkbare freiwillige oder unfreiwillige Unterstützung zukommen lassen, ohne allzu unglaublich zu wirken.
Mitglieder/Gehilfen: Ein Dutzend Hochadlige und mehr, beliebig viele Vertreter der übrigen Stände.

Kontakte: Die Gruppe zählt zu den einflussreichsten Mächten mit den besten Beziehungen in ganz Aventurien. Der alltägliche Umgang mit Hoheiten und Majestäten zählt ebenso dazu wie besten Kontakte zu höchststrangigen Gelehrten.

Gänner/Schuldner: Selbst die Bitte um größte Gefallen wird erfüllt, wenn die Gegenleistung stimmt.

Finanzkraft

Dieser Punkt beschreibt die ungefähre finanzielle Macht der Gruppe oder Person. Da wir es für unsinnig halten, nur Angaben über das Gesamtvermögen zu machen, die Sie dann wieder über Preislisten in Kaufkraft umrechnen müßten, geben wir lieber eine Beschreibung dessen, was die Institution mit ihrem Geld erreichen kann, wie bereitwillig sie bestimmte Summen ausgibt und in welcher Zeit sie sie bereit hat.

Handgeld ist die Summe, die die Person oder Gruppe an einem Tag ungeplant ausgeben kann, ohne mit der Wimper zu zucken. Das muß beileibe nicht mitgeführtes Bargeld sein - je höher die Finanzkraft, desto größer ist in der Regel auch der Kredit, den man genießt und desto mehr ist das reine Zahlungsversprechen wert.

Reserven sind der Besitz in Form von Wertsachen, Kunstwerken und vor allem Grund- und Hausbesitz, die anzugreifen bereits mehr Zeit (in der Regel einige Tage bis Wochen) erfordert, bei Gruppen muß fast immer der Konsens der (führenden) Mitglieder erreicht werden. Als *Spargeld* bezeichnen wir dabei das in Stunden bis Tagen verfügbare Geld (meist die Überschüsse eines Monats), das eigentlich für besondere Anschaffungen zur Seite gelegt wird - das neue Hemd, Pferd, Schloß etc. Es zu einem anderen Zweck auszugeben, erfordert schon etwas Überlegung (das klassische 'einmal darüber schlafen') und vor allem einige Überzeugung. Wir führen es hier nicht gesondert auf, da es das grob das Zwanzigfache des Handgelds (oder ein Fünftel der Reserven) ausmacht. Die angegebenen Beträge sind ein Maß für Einzelpersonen - ein florierendes Handelshaus oder eine Reederei mag ein Geschäftskapital haben; das leicht eine Kategorie höher angesiedelt ist, aber natürlich nur unter Schwierigkeiten angegriffen werden kann.

Minimal

'Bettelarm' ist hier das bessere Wort: Die Person kann sich praktisch nichts kaufen. Ersparnisse im eigentlichen Sinne gibt es nicht, die Person mag allerdings eine kostbare Sache besitzen oder hüten, die zu veräußern völlig undenkbar für sie ist. In der Regel ist der Alltag ein ständiger Kampf ums nackte Überleben - nicht einmal eine tägliche Mahlzeit ist sicher. Der Lebensstil bei Personen ist unvermeidlich elend,
Handgeld: Kreuzer am Tag
Reserven: keine

Gering

Die Person ist arm und kann sich keine größeren Anschaffungen leisten - die tagtäglichen Bedürfnisse können jedoch erfüllt werden. Die meisten Schicksalsschläge werden die Person erheblich bedrohen, da die Rücklagen für solche Notfälle äußerst gering sind. Der Lebensstil wird fast immer karg sein.

Handgeld: vielleicht 2 Heller pro Tag, eher nur einer
Reserven: maximal 50 Silbertaler

Hinlänglich

Die Person kommt einigermaßen gut über die Runden: Für die meisten Horasier ist das bereits sehr angenehm, zumal gelegentlich (jährlich) auch größere Anschaffungen möglich sind. Die Rücklagen sind ausreichend, um plötzlichen Schicksalsschlägen zu trotzen und in Not geratenen Angehörigen zumindest etwas zu helfen.

Handgeld: 1 Taler/Tag

Reserven: bis 500 Taler

Ansehnlich

Diese Person ist wohlhabend und hat deutlich mehr Ressourcen, als für den täglichen Bedarf nötig sind. Ein mehrwöchiger Urlaub vom Geldverdienen ist möglich, ohne daß finanzielle Not entsteht. Größere Anschaffungen finden mit einer gewissen Regelmäßigkeit statt, und ein *reicher* Lebensstil ist die Regel.

Handgeld: 5 Taler/Tag

Reserven: 5.000 Taler und mehr

Groß

Die Person hat es wirklich üppig: Auch größere Ausgaben sind kein echtes Problem, zumal die Kreditwürdigkeit allgemein als gut gilt. Die Rücklagen sind beträchtlich, und dennoch bleibt genügend Geld für einen *üppigen* Lebensstil übrig.

Handgeld: 50 Taler/Tag

Reserven: 50.000 Taler und mehr

Sehr groß

Die Gruppe zählt zu den reichsten Aventuriern: Selbst über große Investitionen und Anschaffungen wird nur ein paarmal nachgedacht, und dann der Finanzverwalter mit der geplanten Ausgabe beauftragt. Was zum Verkauf steht, das kann auch gekauft werden.

Handgeld: 500 Taler am Tag und mehr.

Reserven: 500.000 Taler und mehr

Immens

Die Gruppe verfügt (für Spielzwecke) über unerschöpfliche Ressourcen. Was an Ausgaben und Anschaffungen nötig ist oder ratsam erscheint, wird getan - allenfalls die Beschaffbarkeit seltener oder aufwendiger Dinge ist ein gewisses Hindernis, das immer noch durch das Anwerben der fähigsten Handwerksmeister, Erzmagier etc. gemindert werden kann. In dieser Sphäre ist 'Verkäuflichkeit' keine Frage mehr, es ist nur zu überlegen, wie subtil man sich die Gewogenheit eines 'Unbestechlichen' erwerben muß. Nur sehr wenige Mächte in Aventurien können diese Finanzkraft vorweisen.



Die Staatsführung

Kaiserin

Amene-Horas Firdayon

Funktion: Amene-Horas ist die Kaiserin des Horasreiches, als Amene III. Königin von Yaquiria und Herrin des Hauses Firdayon. **Lebensweg.** Die älteste Tochter von König Tol-man und Königin Dharinya heiratete mit 19 Jahren Freiherr Sirlan von Holdan, Erzmarschall der Vinsalter Mark. Dieser Ehe entsprangen vier Kinder, von denen nur noch zwei politisch aktiv sind; Der ältere Sohn Jaltek ist verschollen und für tot erklärt, die zweite Tochter Salkya hat ihren Thronverzicht erklärt und ist ins Ausland gegangen. **Charakter:** Kaiserin Amene ist eine ebenso kluge wie energische Frau von starkem Ehrgeiz, der weniger ihr selbst als ihrem Land gilt. Ihre Menschenkenntnis ist legendär und es zählt zu ihren besonderen Fähigkeiten, stets die geeignetsten Leute für eine Aufgabe zu finden; Befähigung ist für sie weit wichtiger als Geburtsrang, was ihrer recht hesindianischen Verehrung von Bildung und Weisheit entspricht.

Die untrennbar mit ihrem Amt verbundenen Repräsentationspflichten erledigt sie pflichtbewusst, auch wenn sie übermäßigen Pomp nur als Machtmittel und nicht persönlich schätzt; und auch sonst erträgt sie manche unangenehmen Pflichten, die ihre einzigartige Würde mit sich bringt - so auch, daß sie jegliche Gefühlsregungen (zu denen sie durchaus fähig ist) mit äußerster Selbstdisziplin den Erfordernissen der Staatsführung. Ihr größtes

Interesse gilt der Staatsräson, und sie unterordnen muß. Ihr größtes hat sich jahrelang keine Zeit für ein Familienleben oder Vergnügungen gelassen, und erst heute, wo das Staatsschiff in etwas ruhigeren Gewässern segelt, leistet sie sich den Luxus mehrerer Liebhaber - und selbst hier weiß man nicht, ob sie nicht aus politischen Gründen den einen gegen den anderen ausspielt. **Methoden:** Amene-Horas handelt nicht - sie läßt handeln. Zwar legt sie für alle wichtigen Vorgänge die Richtlinien fest, doch ansonsten sorgt sie dafür, daß für jede Aufgabe die geeignete Frau (oder Mann) gefunden wird; mitunter läßt sie auch mehrere Kandidaten antreten und entscheidet selbst. **Erscheinung.** Der forschende Blick ihrer grünen Augen ist ebenso von unzähligen Porträts bekannt wie ihr hochgestecktes dunkelbraunes Haar. Für ihr Alter sieht sie ausgesprochen gut aus, und es gibt Gerüchte, daß das nicht zuletzt den Künsten des Anatomischen Institutes zu danken ist. Amene ist *per definitionem* stets korrekt gekleidet (sie könnte mit einer Laune vermutlich die ganze horasische Mode ändern), bevorzugt aber bei repräsentativen Anlässen möglichst beeindruckende Gewänder. In der Regel kann man sie nur reserviert erleben - gewiß freundlich und höflich, wenn es angebracht ist, doch ebenso sicher ohne Wärme in der Stimme oder ein Scherzwort.

Beziehungen: immens

Finanzmacht: immens

Verwendung im Spiel: Die Kaiserin ist



geradezu die Verkörperung des Staates und sollte gerade deshalb äußerst selten in einem Szenario erscheinen - ihr Name ist in aller Munde, ihre Staatsdiener allerorten zu sehen, doch darum muß sie sich rar machen, um nicht zu einer gewöhnlichen 'Zufallsbegegnung' zu werden. Eine lobende Bemerkung der Kaiserin, ein Dankeswort gar, sollte etwas Außerordentliches sein.

Amene-Horas:

Geb.: 2458 Horas; Größe: 1,67; Haarfarbe: dunkelbraun; Augenfarbe: grün; ST: 14 Herausragende **Talente:** Schußwaffen 13, Reiten 10, Feilschen 11, Menschenkenntnis 16, Sprachen 13, Tanzen 10, Etikette 13, Selbstbeherrschung 14, Lehren 11, Staatskunst 17

Staats-Minister und Erzwissensbewahrer

Comto Abelmir von Marvinko

Funktion: Als Bevollmächtigter Staats-Minister ist der Hesidegeweihte der Vertreter der Kaiserin in sämtlichen Staatsgeschäften, als Vorsitzender des Geheimen Rates führt er die Außen-, Staats- und Geheimpolitik, als Erzwissensbewahrer ist er der Metropolit der Region Altes Reich.

Lebensweg: Der (jüngere) Bruder Graf Croenars entstammt dem Geschlecht der Marvinko. Seine magische Begabung wurde in der Halle der Antimagie zu Kuslik geschult; die er als jüngster Adept seit Jahrzehnten verließ, um Magus am Königshof zu werden. Doch bei der Abwehr eines versuchten Staatsstreiches war er gezwungen, seine gesamte Astalkkraft und (theoretisch illegal) sogar einen Teil seiner Lebenskraft für die

Destruction eines schwarzmagischen Artefaktes aufzuwenden, was ihn, seiner massigen Gestalt zum Trotz, innerlich auszehrte und vorzeitig altern ließ. In den folgenden Jahren fand er Trost bei der Kirche Hesindes, stieg dank des familiären Einflusses rasch in der Hierarchie bis zum Erzwissensbewahrer auf und erhielt den Rang des Krandidirektors für Volksbildung, was ihn erstmals in engeren Kontakt mit der Königin brachte. Seit dem Blutkonvent zu Arivor ist der Geweihte zugleich Staats-Minister und damit die höchste Autorität im Staate nach der Kaiserin selbst.

Charakter: Der Erzwissensbewahrer ist ein unerschütterlicher Patriot und wünscht ebenso den Aufstieg des Horasreiches und seiner Kultur wie er fest daran glaubt, daß auch alle anderen Staaten von einer blühenden und freigiebigen Zivilisation nur Vorteile zu er-

warten haben. Da die Kaiserin diese Ziele teilt, ist er ihr gegenüber loyal und aufopferungsvoll, und für die Belange der Staatsführung arbeitet er oft härter, als seine schwache Gesundheit eigentlich zuließe. Zu seinem Charakter zählt ein nicht unbe-deutender Listenreichtum, den manche auch Verschlagenheit nennen: So lehnt er zum Beispiel stets ab, über die Umstände seines einstigen 'Unfalls' zu reden, hat aber zugleich dafür gesorgt, daß Höflinge und sogar Gazetten dieses ruhmreiche 'Geheimnis' allgemein verbreiten.

Seine Eminenz umgibt sich gerne mit impulsiven Künstlern wie Geppert ya Trequona, aus deren 'Geplapper' er neue Ideen herausfiltert. Talent und Entschlossenheit bewundert er auch an Feinden, und er hat keine Schwierigkeiten, einem respektablen Gegner eine Vereinbarung anzubieten, die bis -zur



Rekrutierung als Sonderagent reichen kann. Er ist nahezu ohne Skrupel - sofern es dem Staat dient, ist fast alles gerechtfertigt. Andererseits weiß er nur zu gut, daß Terror und Willkür auf Dauer jede Liebe der Untertanen versiegen lassen, und so verwendet er verzeihende Milde und gnadenlose Härte gleichermaßen und hat den Gebrauch von 'Zuckerbrot und Peitsche' zur - Meisterschaft entwickelt

Methoden: Seine Eminenz ist ein Meister der Planung - fast immer hat er einen Ausweichplan, bei wichtigen (M)rgängen auch zwei oder drei bereit, zudem versteht er es vorzüglich, mit der öffentlichen Meinung zu spielen und dem gebildeten Bürgertum mittels Sondermeldungen, Zeitungsartikeln und 'durchgesickerten' Informationen die gewünschte Reaktion zu entlocken, um politische Gegner bloßzustellen oder mundtot zu machen. Seine wohl erheblichste Schwierigkeit ist die Fülle seiner Aufgaben, und es kann immer wieder vorkommen, daß er selbst erfolgreiche Widersacher notgedrungen ignorieren muß, weil größere Probleme seine Aufmerksamkeit fesseln.

Zu seinen für absolute Notfälle gewährten Geheimnissen zählt, daß seine Kraft zwar ausgebrannt ist, die einst zu seinem Stab geschaffene Verbindung aber noch besteht und er zumindest die 'kostenlosen' Zauber noch aktivieren kann.

Erscheinung: Der Minister ist von dergleichen massigen, stiernackigen Gestalt wie sein Bruder, wenn auch unnatürlich blaß. Seine auffallend großen, fast elfischen Augen können stahlhart blicken (mitunter aber gleiten seine Blicke auch ziellos hin und her, wenn die Krankheit ihren Zoll fordert); seine braunen Haare und der spitze Kinnbart sind vor den Jahren von Silber

durchsetzt, was auf viele Frauen anziehend wirkt. Bei Hofe ist allgemein bekannt, daß auch er zu den Liebhabern der Kaiserin zählt. Seine Eminenz ist fürwahr nicht frei von Eitelkeit und hüllt sich gerne in kostbarste Reben in Grün und Gold - den Farben des Landes wie auch seiner Kirche; daß sein (formell silberner) Halsreif offensichtlich aus Mondsilber besteht, ist nur ein weiteres pikantes Detail am Rande. Beim Gehen stützt er sich auf seinen Magierstab und trägt sein verziertes Abschwörungsschwert am ebenso geschmückten Gürtel.

Der Staats-Minister befließt sich gegenüber dem einfachen Volk (und geringgeschätzten Würdenträgern) einer väterlichen und salbungsvollen Art; nimmt er jemanden ernst, sei es als Verbündeten oder Gegner, zeigt er seinen Wortwitz und Sarkasmus. So oder so werden seine Worte immer wieder stocken, und er hält Unterredungen gern so knapp und präzise wie möglich.

Beziehungen: immens

Finanzkraft: immens (als Staatshaushalt seine persönliche Finanzkraft ist groß)
Verwendung im Spiel: Wenn Amene den gesamten Staat symbolisiert, dann steht Abelmir von Marvinko für die Politik: Er leitet die Staatsgeschäfte, und sein Name sollte immer dann ins Spiel gebracht werden, wenn es um Probleme und Aspekte der politischen Strategie und Praxis geht.

Selbstverständlich macht ihn seine herausgehobene Stellung zur Zielscheibe für Intrigen aller Art: Teile des Adels sind über sein Streben nach einem starken Zentralstaat erbost, manche fanatischen Horasdiener oder auch Rondragläubigen mißgönnen dem Hesindegeweihten die mächtige Stellung, manche Kirchenbrüder dagegen werfen

ihm übermäßige Weltlichkeit und Vernachlässigung seiner kirchlichen Pflichten vor. Nimmt man dazu noch die besten Bestrebungen der Schwarzen Allianz, durch seine Demontage die Macht des Horasreiches zu schwächen, dann ist es kein Wunder, daß er stets im Zentrum eigener und fremder Ränke zu stehen scheint.

Seine Eminenz genießt zu Recht - das volle Vertrauen der Kaiserin und sollte dann eingesetzt werden, wenn es um die Schattenseiten der großen Politik geht. Daß die Helden ihm (außerhalb formeller Veranstaltungen) persönlich begegnen, ist eher unwahrscheinlich, doch in höchst schwierigen Fällen mag es sein, daß er sich direkt an sie wendet.

Abelmir von Mervinko:

Geb.: 2470 Horas; Größe: 1, 87; Haarfarbe: braun; Augenfarbe: blaßblau; ST 13
Herausragende Talente: Selbstbeherrschung 11, Bekehren/ Überzeugen 13, Betören 10, Lügen 12, Menschenkenntnis 10, Götter und Kulte 11, Magiekunde 13, Staatskunst 14, Gefahreninstinkt 11; **Berufsfertigkeit** Schriftsteller 7

Zitate:

»Ich habe keinerlei Feinde - außer denen des Staates.«

»Sagt mir nichts mehr, mein Bester: Tasächlich habe ich volles Verständnis für Euch und Eure Motive und würde nur allzugern völliges Vergessen und VErgeben offerieren. Allein, die Interessen des Staates machen es erforderlich, daß ...«
Staatsmänner erleiden die gleichen Entbehrungen wie Strafsklaven - allein, daß die zweiten ob ihrer Verbrechen dazu gezwungen werden, die ersten jedoch ob ihrer Verdienste.«

Staats-Marschall Granduco

Folnor Sirentein zu Irendor

Funktion: Drr Staats-Marschall des Horasreiches ist der ranghöchste Feldoffizier und Vertreter der Kaiserin in der Armeeführung, im Königreich Dröl ist er zudem für die Landesverteidigung zuständig.

Lebensweg: Der Sohn eines Edlen aus einem kleinen Dorf im Yaquirbruch hat eine Blitzkarriere hinter sich: Nach dem Abschluß als Jahrgangsbester auf der Akademie der Kriagsund Lebenskunst in Vinsalt konnte er sich seine Sporen im Kampf gegen Wüstenräuber verdienen. Später führte er eine Strafexpedition gegen einen Teilstamm der Beni Arrat mit großem Erfolg durch, lernte

die Taktik von Fußtruppen im Chababtal und war kurzfristig sogar im diplomatischen Dienst - im Bornland - tätig. Die Königin ernannte ihn vor mehr als zehn Jahren zum Staats-Marschall. Seitdem hat er sich durch seine Heeresreform, vor allem aber durch die rasche Eroberung Uröls und die Sicherung der neuen Südgrenze hervorgetan.
Charakter: Seine Exzellenz geht voll und ganz in seiner Aufgabe auf, die Wehr des Reiches zu stärken und dem Land eine realistische Chance im Falle eines Krieges mit den mächtigen Nachbarn zu geben. Er ist überzeugter Loyalist und Harbaliom-Bosparani-Mitglied, vor allem aber ein streitlustiger Modernist, der trotz seines Standes jegliche

Schlachtfeldromantik verabscheut und seine Feldzüge lieber schnell, effektiv und möglichst unblutig für die eigene Seite hält - kein Wunder, daß er mit den Rondrianern auf denkbar schlechtem Fuß steht, zumal er auch eine Ausrüstung großer Teile der Armee mit Schußwaffen und Artillerie fordert. Da er jedoch auch auf der politischen Bühne ein gewiefter Taktiker ist, konnte er bislang noch jede 'Schlacht im Kronkonvent für sich entscheiden.

Privat ist Folnor ein eher zurückhaltender Mensch, den man fast nie bei Offiziersvergünungen wie Saufgelagen oder dem Zug durch die Bordelle von Vinsalt oder Kuslik antrifft. Wenn er in der Hauptstadt anwesend und nicht auf



Inspektionstour ist, bewohnt er ein Zimmer im Palast, direkt neben der 'Sandkastenkammer', einem Raum, der das Liebliche Feld und die angrenzenden Gebiete in bestmöglicher Reliefdarstellung zeigt und der für die strategische Planung und militärische Konferenzen genutzt wird - übrigens ein Geschenk *Shafrrs des Prüücht(Ren)*. Besonders ungewöhnlich für seinen Stand ist die Verehrung, die er sämtlichen Zwölfgöttern zollt - er schätzt, so sagt man, Ingerimm und Peraine nicht weniger als Rondra. *Methoden*: Der Marschall verabscheut Intrigen und Bosheit mit gesunder Geheimhaltung kann er allerdings sehr viel anfangen. Vor allem aber sieht er auf Effektivität, und gegen einen Angreifer ist ihm fast jedes Abwehrmittel recht. Zweikämpfe 'zum Spaß' sind ihm zuwider: Er selbst leistet sich doch Luxus, fast alle Duellforderungen abzulehnen und würde nur zu gerne auch seinen Offizieren das Duellieren verbieten, wenn das nicht sicher einen Aufruhr zur Folge hätte. *Erscheinung*: Auffällig an ihm ist vor allem seine elegante, niemals jedoch stutzerhafte Erscheinung und sein nach oben gewirbelter Schnurrbart. Er liest gepflegte Konversation und hat eigentlich nur ein Laster - schwere, stinkende Zigarren aus stärkstem Mohacca.

Der Marschall liest es, sich als krasses Gegenbild zum Klischee des ungeheilten und sturen Kommisskopfes zu zeigen: Er spricht gebildet (mit vielleicht ein wenig zu gewählten Worten), läßt jeden ausreden und lobt selbst den größten Tölpel für seine Offenheit - zumindest, solange keine Gefahr besteht, denn dann wird er militärisch knapp und kann sehr barsch sein.

Beziehungen: sehr groß

Finanzmacht: sehr groß

Verwendung im Spiel: Felnor Sirensteen personifiziert die Armee des Horasreiches - eine moderne und mehr auf Effektivität als Ehrenhaftigkeit ausgerichtete 'Ikuupc'. Eigentlich ist es schwer vorstellbar, daß die Helden dem Marschall jemals persönlich begegnen - wäre da nicht die Tatsache, daß man ihn bisweilen im Salon der Horaskaiserlichen Derographischen Gesellschaft antreffen kann, vor allem, wenn Vorträge über die Grenzregionen des Horasreiches auf der Tagesordnung stehen. Da er hier als Privatmann erscheint, wird man kaum Dinge von staatspolitischer Relevanz mit ihm debattieren können. (Es ist allerdings gut möglich, daß man hier einen Disput des Marschalls auf einem Rondrianer verfolgen kann.) Außerdem tritt Felnor hier ohne Leibwache auf, so daß die Helden vielleicht

einmal einen Anschlag Al'Anfaners Agenten auf sein Leben verhindern können.

Felnor Sirensteen:

Geb.: 2463 Horas; Größe: 1,81; Haarfarbe: braun; Augenfarbe: braun; ST: 14
Herausragende Talente: Schußwaffen 14, Reiten 12, Orientierung 10, Menschenkenntnis 11, Etikette 10, Kriegskunst 17, Staatskunst 11, Brettspiel 16

Zitate:

"Ihr habt wieder einmal euren Sultan zu weit vorgeschickt. Mein Wind-Magier birret euch Sultanspact ... Ach, wo wir gerade beim Thema sind..."

"Werter Herr ya Torese, Hochwohlgeborren und Eminenz, die generalpolitischen und lokalstrategischen Implikationen neuzeitlicher Defensionstechnik scheinen wohl immer noch von Eurer wohlgeölten Kettenhaube abzuleiten..."

"Unehrenhafte Strategie...? Meine Dame, es ist nicht meine Aufgabe, für einen Beobachter auf der Wolke ein malerisches Schlachtrenballett zu inszenieren - es ist meine verdamnte Pflicht und Schuldigkeit, dafür zu sorgen, daß möglichst viele von meinen Mädels und Jungs lebendig und mit allen Gliedmaßen wieder zu ihren Familien zurückkehren. Weggetreten!"

Marchese

Gilmon Quent zu Mhoremis

Funktion: Der Staats-Admiral steht der gesamten Horaskaiserlichen Flotte vor. *Lebensweg*. Der Sohn eines Bathaner Kapitäns wurde noch als Schiffsjunge im Südmeer von alfanischen Piraten versklavt und mußte den Tod seiner Eltern mit ansehen. Nach seiner Flucht aus der Sklaverei gelangte er nach Festum, wo er im Haus einer reichen Handelsfamilie unterkam, die seine Ausbildung zum Kapitän förderten. In der Folgezeit unternahm Gilmon eine Reihe von weiten Seereisen, die ihn bis in die entlegensten Häfen Avcnturicns führten und wagte sich schließlich auf die Fahrt nach Gildenland. 17 Jahre sollte es dauern, bis er unweit Bethana an Land getrieben wurde - und Stürme, Meutereien, Matrosenschwindsucht, Seeungeheuer und viele andere tragische Vorkommnisse hatten seinen Geist so verwirrt, daß er drei Jahre kein Schiff betrat, täglich aber den Efferdtempel besuchte.

Völlig überraschend heuert er in der Flotte des Lieblichen Feldes an und erreichte in kurzer Zeit immer höhere Ränge, bis ihn die Königin zum Admi-

ral der Flotte berief.

Charakter: Wie sein Ranggenosse Felnor Sirensteen widmet sich Gilmon Quent ganz seiner Aufgabe, die Küsten und Kolonien des Horasreiches zu schützen. Erstere Mission betrachtet er als Pflicht, zweiter, beinahe als Lernaufgabe, denn seit seiner Kindheit glimmt in ihm der Haß auf Al'Anfa. Sein nur mit viel Wohlwollen diplomatisch zu nennendes Auftreten auf höflichem Parkett und seine wesentlich mehr gegen die Schwarze Allianz als gegen das Mittelreich gerichtete Flottenpolitik haben Quent schon des öfteren zum Ziel harscher Kritik gemacht, die er jedoch bislang unbeeindruckt ignoriert hat.

Seine vielleicht größte Schwäche ist seine absolute Ernsthaftigkeit - die Schönen Künste gelten ihm als Zeitverschwendung, er ist stolz darauf, in seinem Leben noch keinen Roman gelesen zu haben, und selbst spekulative Wissenschaft ist ihm nicht geheuer. Seemannsgarn ist dem Admiral sogar verhaßt. denn vieles von dem, was sich geschwätzige Wichtigtuer zusammenphantasieren, hat er tatsächlich erlebt - und er kann Leuten gegenüber,

die er für Narren hält, ausgesprochen rüde werden.

Methoden: Seine Qualifikation als Flottenkommandant ist unbestritten, auch wenn er seine taktischen Fertigkeiten noch nie in einem großen Seegefecht unter Beweis stellen mußte. Der Admiral ist bei 'seinen' Seeleuten sehr beliebt. Über kleinere Verstöße sieht er großzügig hinweg, doch ist sein Führungsstil sehr bestimmt, und wenn nötig, kann er auch entschlossene Härte zeigen.

Erscheinung: Der graubärtige, ruhige Quent ist nahezu stets in seine maßgeschneiderte Uniform gekleidet und zu seinen Marotten gehört es, auch tief im Binnenland stets ein Teleskop bei der Hand zu haben. Üblicherweise ist der Admiral ein vollendeter Offizier und Ehrenmann - der Prototyp des vornehmen Marinekommandanten. Nur manchmal, wenn ihn die Erinnerungen überkommen, wirkt er fest, als hätten ihn die Seegeister besessen: Wenn er - was sehr selten geschieht - eine Geschichte erzählt, so tritt bisweilen ein seltsamer fiebriger Glanz in seine Augen. Kein Zuhörer wird diesen Mann urfals das leichte Beben in seiner tiefen Stirne jemals wieder vergessen.



Beziehungen: sehr groß

Finanzmacht: sehr groß

Verwendung im Spiel: Da die meisten feindseligen Zusammenstöße auf dem Meer stattfinden, ist Admiral Quent in vieler Hinsicht der Hauptgegner der Schwarzen Allianz - eine Rolle, die er nur zu gerne ausfüllt. Doch es macht ihn (und die Flotte) zugleich zu einem steilen Opfer Mengbillaner oder alafanischer Spione, Intrigen und Anschläge, so daß er sich vorzüglich als deren Widersacher oder Opfer im Krieg der Schatten eignet. Die Holden werden

dem Admiral wohl kaum begegnen, dafür umso mehr in Hafenschänken von seinen früheren Heldentaten erfahren können. Sollte ihre Gruppe jedoch über ein Schiff (und eine Reputation als Entdecker oder Freibeuter) verfügen, so kann es gut sein, daß man sich einoral - rein informell, versteht sich - weitab der Küste zu einem 92er Yaquirtaler auf der König *Therengar* trifft ...

Gilmon Querst:

Geb.: 2443 Horas; Größe: 1,75; Haarfarbe: grau; Augenfarbe: blau; ST 17

Herausragende Talente: Orientierung 12,

Wettervorhersage 11, Geographie 15, Bootfahren 10, Kriegskunst (zur See) 13, Menschenkenntnis 10, Heilkunde Gift 10, Gefahreninstinkt 10, Sinnesschärfe 10; **Berufstertigkeiten:** Seefahrer 13, Seeoffizier 16

Zitate:

"Ich wüßte nicht, warum ich mir von einer Arivorer Landratte Befehle geben lassen soll, wenn sie noch nicht mal Bilge richtig aussprechen kann und ihr beim Anblick von Decksplanken schon der Magen rumort."

"Signal an alle Einheiten: Volles Zeug. Klar bei Backbord-Kurzen. Gefechtskehrtwende steuerbord!"

Staats-Procutorin Comtessa Odina Thirindar von Schelf

Funktion: Die Staats-Procutorin steht dem Orden des Goldenen Adlers vor und vertritt die Kaiserin als Anwältin vor Gericht und bei Ermittlungen.

(*eben.* <uteg. Odina Thirindar stammt aus einer reichen und angesehenen Familie und erhielt als Einzelkind eine umfassende Ausbildung: Seit frühester Kindheit wurde sie von Privatlehrern in Geschichte-, Rechts- und Staatskunde unterrichtet, in Geographie und Sprachen, Tier- und Pflanzenkunde und sogar in Alchimie; als junge Frau besuchte sie auf Bildungsreisen weite Teile Aventuriens. Später arbeitete sie als Privatgelehrte und freie Dozentin an der Universität von Methumis, bis sie das Angebot erhielt, als Directurin für die Staats-Ordnung in die Staats-Advocatur einzutreten, wo sie in kurzer Zeit bis an die Spitze stieg.

Charakter: Staats-Minister Ahelmir kennt die schönen Seiten des Lebens und läßt sich kaum Zeit, sie zu genießen - bei Frau Thirindar hingegen darf man bezweifeln, daß es für sie überhaupt die Vorstellung von Wrgängen gibt. Tatsächlich teilt sie ihre Zeit säuberlich auf Schlaf, Nahrungsaufnahme, Körperpflege und Arbeit auf, wobei die letzte den Löwenanteil einnimmt.

Ihre Pflichten als Staats-Procutorin sind ihr ein und alles - nicht aus übersteigertem Ehrgeiz oder auch nur aus Patriotismus, sondern weil sie sich und allen

anderen immer wieder beweisen will, welche guten Leistungen sie bringt.

Frau Thirindar hat nie eine echte Kindheit gehabt und hält auch heute nichts von kindischem Verhalten in ihren Augen alles, was nicht konkret durchgeplant und auf ein Ziel gerichtet ist. Die Vergnügungen und Tändeleien ihrer Mitmenschen hält sie im Grunde ihres Herzens für teils bedauerliche, teils begrüßenswerte Schwächen, durch die man sich unnötige Blößen gibt und nur verletzlich wird. Sie selbst ist ledig und Jungfrau und will beides auch bleiben.

Die einzige 'Schwäche', die sie sich gestattet, ist ihrer Neugierde nachzugehen und umfangreiche Dossiers über alles und jeden anzulegen - das bemäntelt sie allerdings als notwendigen Wissensdurst, schließlich muß 'der Staat ja im eignen Haus Bescheid wissen.' **Methoden:** Ihre Exzellenz war schon als Lehrmeisterin dafür bekannt, in hartnäckigen Fällen mit strenger Hand Erfolge zu erzielen - daran hat sich wenig geändert, nur daß sie ihre Kenntnisse und ihre Härte nun zugunsten des Staates einsetzt, um 'verstockte Sünder zu strafen und, so die Götter es wollen, zu läutern'.

Erscheinung: Frau Thirindar besitzt energische Gesichtszüge, bindet ihr langes honigblondes Haar zu tristen Duttfrisuren und versucht durch derbe, schwarze Kleidung jede erotische Ausstrahlung zu vermeiden. Wenn Artreue-Horas kühl und reserviert ist, ist Frau Thirindar eisig und abweisend. Sie liebt es, ihre hohe Selbstbeherrschung und angeborenen Autorität zu beweisen

und läßt sich nur zu gerne auf Blickduelle ein, die sie in der Regel gewinnt.

Beziehungen: sehr groß

Finanzmacht: sehr groß

Verwendung im Spiel: Zwar ist das 'strenge Fräulein', wie Feinde und Untergebene gleichermaßen sie heimlich nennen, nicht so von Geheimhaltung umgeben wie Baron Dexter Nemrod im Mittelreich, doch erzählerisch ist ihre Rolle fast die gleiche: Sie wacht unerbittlich über die Sicherheit des Staates und hat - wenn man den Gerüchten Glauben schenkt - zumindest im Inland überall ihre Untergebenen und Zuträger. Wenn die Helden ihr persönlich begegnen, ist es eigentlich schon zu spät ...

Ernsthafter gesagt: Sofern nicht einer der Helden selber Mitglied des Adlerordens ist, werden sie Frau Thirindar weit eher als Konkurrentin denn als wohlwollende Auftraggeberin erleben - denn sie mag es nicht gerade, Außenseiter' beschäftigen zu müssen.

Otiina Thirindar:

Geb.: 2463 Horas; Größe: 1,75, Haarfarbe: blond; Augenfarbe: grünblau; ST 12 **Herausragende Talente:** Pflanzenkunde 14, Tierkunde 13, Lehren 14, Alchimie 12, Heilkunde Krankheiten 10, Lese&Schreiben 12, Sprachen 13, Alte Sprachen 10, Geographie 15, Geschichtswissen 12, Rechtskunde 13, Staatskunst 10, Malen/Zeichnen 11

Der Kaiserliche Hofstaat

Die Kaiserin umgibt sich gerne mit Personen aus fremden Ländern oder solchen, die keine direkten Beziehungen zu irgendwelchen einflussreichen Adelshäusern haben. Auf diese Art glaubt sie sich recht sicher vor versuchter Einflußnahme, da die Höflinge ausschließlich ihr loyal sind. In letzter Zeit hat sie jedoch dem Drängen der verschiedenen Fraktionen nachgegeben und sich bei der Besetzung von Posten mehr auf niedrige Adlige oder Personen guten Rufes aus dem Horasreich verlegt (wobei die Auswahl natürlich

immer noch primär nach persönlicher Loyalität ihr selbst gegenüber erfolgt)

Der Hofstaat hier sich an, um die Helden das erste Mal in die Nähe des Kaiserhofes zu bringen. Gute Beziehungen mögen nächsten Tore öffnen oder dafür sorgen, daß bestimmte Namen in der Nähe der Kaiserin häufiger genannt werden. Machen Sie es den Helden jedoch nicht zu einfach, mit den Höflingen in Kontakt zu treten. Sie haben alle eine gute Stellung (zu verlieren) und werden auch von anderen Fraktionen und Interessengruppen bedrängt. An wichtigen Personen aus dem Umfeld der Kaiserin wären zu nennen:

Marchese Migafle ya Vardeen,

Obersthofsekretär und Erster Hofrat

Nachdem er dem Beispiel seines Bruders gefolgt ist und seinen hornländischen Namen den örtlichen Gepflogenheiten angepaßt hat, ist der frühere Mikail Wardenaj nicht mehr auf den ersten Blick als Fremdling zu erkennen - doch auch wenn der Hüne nun lange, weiß gepuderte Locken und einen modischen Spitzbart, einen seidenen Gehrock und ein Rapier trägt, verrät ihn doch zumindest in Momenten der Aufregung sein breiter Akzent als Sohn einer norhardischen Händlerin. Und aufregend ist die Leitung eines



Hofstaates mit einigen hundert Mitgliedern auch dann noch, wenn man dir Etikette ebenso studiert hat wie die Haushaltsführung.

Bran Barroco, Oberhofsekretär und Zeremonienmeister, Leitender Hofrat
Der 28jährige Sohn eines Händlers aus Me thumis ist Absolvent der Vinsalter Rechtsschule und als solcher in Adelsrecht und Etikette wohlgebildet, das Organisationstalent hat er wohl von seinem Vater geerbt. Daß er in jungen Jahren eine solch wichtige Stellung innehat, beruht weitgehend auf dem Einfluß, den die Familie Barroco bei der Harbaliom Bosparani hat.

Selinde von Ebrinsfurt, Kolonelya der Horasgarde

Die Kommandantin der Palastgarde stammt aus dem fernen Weiden, wo sie vom konservativen Herzog Waldemar aufgrund ihrer allzu kecken Reden und modernen Ansichten aus der Truppe geworfen wurde. Die erfahrene Kavalleristin und exzellente Reiterin fand schnell Anstellung im Lieblichen Feld und ist heute der Kaiserin treu ergeben. In ihrer Einheit oder gar direkt unter ihr in der Leibgarde zu dienen ist der Traum eines jeden Soldaten. Einerseits ist die Kolonelya dem Ardariennrden durchaus freundschaftlich verbunden, andererseits teilt sie die Meinung des Staatsmarschalls, daß (gerade zur Bewachung der Kaiserin) Effektivität noch eine Spur wichtiger ist als Ehrenhaftigkeit, so daß ihre Einheit selbstverständlich auch an Arbalette und Balestra ausgebildet wird. Dieser Zwiespalt führt dazu, daß sie mal von den Modernisten, mal von den Rondrianern angefeindet wird - die Nationalisten mißtrauen ihr ohnehin wegen ihre Herkunft.

Rondria Kolemaistos, Hofsekretärin
Amenes persönliche Sekretärin ist die für die Erledigung ihrer privaten Korrespondenz zuständig- eine Au%ahe, die sie scheue und zurückhaltende Frau aus Rethis unvermittelt in den Mittelpunkt des allgemeinen Interesses gerückt hat. So gilt Rondria als eine der engsten Vertrauten der Kaiserin, die auch deren Tagesablauf und vor allem zahlreiche pikante Details aus Amenes Privatleben kennt.

Xhindan, Obersthofmagus

Der Abgänger der Hellsichtsschule zu Thorwal, ein hochbetagter Graubart, neigt trotz seines Alters oft noch zu kindischen Tobsuchtsanfällen, wenn jemand seinen gutgemeinten Rat mi-

ßachtet. Auf dem Gebiet der Hellsichtszauber ist Xhindan ein unbestrittenes Genie und er hat schon häufig wichtige Hinweise auf Verschwörungen und Komplote früh genug entdeckt und die Kaiserin gewarnt.

Nominell steht er der *Arkanen Garde* vor - einer nach den Ereignissen des Arivorer Blutkonventes in aller Heimlichkeit gebildeten Einheit aus methumischen Hellschern, Bethaner Kampfmagiern, Kusliker Antimagiern, Vinsalter Hellern und sogar Grangorer Illusionisten, die ausschließlich mit der umfassenden magischen Wahrung der kaiserlichen Sicherheit beauftragt ist. Der Obersthofmagus ist nur noch selten in der Öffentlichkeit zu sehen, aber man kann sicher sein, daß er hei wichtigen Beratungen der Kaiserin in der Nähe weilt. Hinter den Kulissen wird das Gerücht gestreut, er sei schon recht senil und habe, sein Amt nur noch als *sinecure* inne.

Es mag für die Helden zwar schwierig sein, zu ihm vorzudringen, aber wenn sie Hinweise auf ein Komplott gegen die Kaiserin bringen können, werden sie in Xhindan einen aufmerksamen Zuhörer finden.

Besondere Zauberfertigkeiten: ST 16; studierte Hellsicht in Thorwal; alle gildenmagischen und elfischen Hellsichtzauber 13+; dazu passende Beherrschungs- und Verständigungsformeln 10+.

Gardelan ya Meniona, Oberhofmagus

Der aus Bethana stammende Magus ist ein treuer Anhänger der Kaiserin und ein verbissener Forscher dazu. Der drahtige, blonde Spitzbartträger nimmt häufig verdeckt an Beratungen der Kaiserin mit ausländischen Gästen teil und es gehen Gerüchte, daß er so manche Entscheidung zugunsten ihrer Majestät zustandegebracht hat. Ansonsten hält er sich eher bedeckt und scheut das Licht der Öffentlichkeit (obwohl es auch heißt, dies geschehe auf kaiserliche Order). Er hat es gerne, wenn man ihn bei seinen Forschungen tunlichst allein werkeln läßt und sich nicht in seine privaten Angelegenheiten mischt. Gardclan ist bisweilen in dcii Salons zu finden, in denen moderte Wissenschaft und Technik diskutiert werden, ebenso mag es gut sein, daß er für bestimmte Aufträge - Kurierdienste oder gar Spionage - auch einmal die Helden in Anspruch nimmt.

Besondere Zauberfertigkeiten: ST 13; studierte Beherrschung in Elenvina und Theoretische Magie in Punin; viele gildenmagische Beherrschungs- und Antimagie-

formeln 13+, viele Sprüche anderen Ursprungs aus diesen Spezialgebieten 10+.

Harsen von Flamgau, Obersthofmedicus, Leitender Hofrat

Der Medicus hat sein Handwerk bei den Elfen im fernen Gerasim gelernt und das merkt man seinen Methoden auch an: Sie sind unkonventionell und stets auf das 'ganzheitliche Wohl' des Patienten ausgerichtet. Der kurzgewachsene Pferdeschwanzträger genießt trotz einiger Rückschläge das volle Vertrauen des Kaiserin.

Zulhamin Mairechi, Oberhofmedica, Leibärztin der Kaiserin

Die Novadi stammt aus dem Herzen der Khom, wo sie die Heilkunst in den Frauenzelten erlernte. Bei einem Besuch ihres Stammes in Ncctha traf sie auf die damals 22jährige Atnenc, die von ihrer Kunst schnell beeindruckt war. Seitdem dient die heute 61)jährige als persönliche Vertraute der Kaiserin, was hei vielen Besuchern bei Hofe Befremden auslöste, nichtsdestotrotz aber die Verhinderung des Königshauses zu mehreren Novadistämmen festigte.

Thalya Torrean-Westfar, Oberhofastrologin

Die ehemalige Leiterin des Goldfelsen-Observatoriums ist eine anerkannte Kapazität auf dem Gebiet der wissenschaftlichen Sternkunde -und nichts anderes will sie sein. Darum ist sie nur zu häufig mit der Berechnung von günstigen Sternständen für magische Rituale oder auch der Begutachtung von nautischen Geräten auf astronomischer Grundlage beschäftigt, während sie von ihrer offiziellen Aufgabe (dem Erstellen von Horoskopen für die Kaiserin und den Staat) wenig bis gar nichts hält.

Geppert ya Trequona, Obersthofintendant, Leitender Hofrat

Der frühere Hofnar hat nur seinen alten Titel abgelegt: Noch immer hüllt er sich gerne in patriotisch-hesindianisches Grün, noch immer ist er für seinen schonungslosen Spott berüchtigt und für die Unterhaltung der Kaiserin verantwortlich. Zu diesem Zweck unterstehen ihm gut ein Dutzend Musikanten, Sänger, Gaukler, Akrobaten sowie die Oberhofintendantin Giaqucnda Thurastis als Leiterin der kleinen Hofbühne. Obgleich beide zum illustren Kreis der kaiserlichen Bettgefährten zählen, versteht Geppert sich gut mit Abelmir von Marvinko, dem er oft als *advocurw innomini* dient. Da Geppert ein Förderer moderner Salonkultur (und ein Vertrauter Prinzessin Aldares) ist, kann man ihm



auch gelegentlich bei derartigen Debatten begegnet, und hören, wie er aktuelle politische Vorgänge mit beißendem Witz kommentiert, wobei er auch die höchsten Staatsdiener nicht verschont.

Geppert ist ein Magiedilettant, der über Zauberkräfte ähnlich den Sprüchen ETERNIA MEMORABILIS (10), SENSIBAR (10) und EMPATHIE... (8) verfügt.

Alriciu ya Vardeen, Obersthofherold, Leitender Hofrat

Vor mehreren Jahrzehnten kam der Bruder des Ersten Hofrates als Alrik Wardenaij aus dem fernen Bornland nach Vinsalt- und dank seiner diplomatischen Begabung brachte er es bald zum Herold der Königin, ein Posten,

bei dem er nicht nur seine Kenntnisse der Wappenkunst und -lehre unter Beweis stellen muß, sondern ein erhebliches Maß an Kunstverständnis und Diplomatie. Heute ist er zum Bewahrer der Wappenrolle und des Adelsverzeichnisses aufgestiegen, hat mehrere Herolde unter sich und gilt als Schlüsselfigur, wenn es um die Erhrhung in den Adelsstand geht.

Curthan Menderath, Oberstgartenbewahrer, Leitender Hofrat

Der alte Gärtner mit den großen Händen hat recht großen Einfluß bei der Kaiserin, da sie sowohl seine Liebe zu grünem. kontrollier ten Wildwuchs teilt als auch seinen gesunden

Menschenverstand schätzt. Curthan stammt aus Bosparan und war dort Gärtner bei verschiedenen einflußreichen Familien, deren Gewohnheiten er auch kennt.

Vom eigentlichen Dienstpersonal wären die Salzeraner *Oberstküchenmeisterin Dhana Kliphoff* und ihr Personal, *Oberkellermeister und Mundschenk Arono de Pervazzo* und zwei Vorkoster (die Kaiserin ist in letzter Zeit etwas vorsichtig geworden) sowie das bestimmt 100 Leute umfassende Dienstpersonal vom Stellvertretenden Gartenbewahrer bis zum Wasch- und Putzpersonal zu nennen.

Der Hochadel

Die meisten Hochadligen, sofern sie einer Provinz vorstehen, besitzen eigene Höfe mit zahlreichen Mitgliedern, und da die Trennung von Hofhaltung und Landesverwaltung hier kaum ausgeprägt ist, können einzelne Veitraute sehr gmfw Macht gewinnen und allcrlei Politik ohne Wissen des Herrschers machen.

Allare Firdayon von Vinsalt

Funktion: Die Kronprinzessin des Liebliichen Feldes ist zugleich Baronin von Aldyra, dem alten Srammlehen der Firdayon. Zudem ist sie zur Hohen Lehrmeisterin der Hesindekirche geweiht und damit Mitglied des Zirkelrates der Kulturregion Altes Reich.

Lebenweg: Das zweite Kind Königin Amenes war ursprünglich für die Priesterschaft der Hesinde vorgesehen - seinerzeit ein gewisser Skandal, da bislang immer die Kirche der Rondra zur geistigen Heimat der zweitgeborenen Königskinder erwählt worden war. Doch es kam ohnehin anders: Nach dem Verschwinden Prinz lalteks ging die Würde der Thronerbin auf die junge Aldare über, die dennoch ihre Ausbildung vollendete, ehe sie die Stammbaronie Aldyra übernahm.

Charakter: Die junge Frau ist heute bereits bekannt für ihre Klugheit und Einsicht, und was sie selbst betrifft, wird sie sich ohne Protest den Erfordernissen der Staatskunst beugen - ihre Rolle als Krouprinzessin hat sie sich nicht freiwillig gesucht, denn tatsächlich würde sie ein Leben im Dienste der Göttin bevorzugen, doch nun füllt sie sie nach besten Kräften aus.

Ihr ist klar, daß ihre Mutter ihr Amt so schnell nicht niederlegen wird, doch anders als ihr Bruder jaltck versucht sie keineswegs, Amene zur vorzeitigen Abdankung zu bewegen. Allerdings hat sie zu ihrer Mutter kein besonders herzlitlit-

Verhältnis, tatsächlich gebrauchen die beiden das höfische 'Ihr' auch im privaten Zwiegespräch, und auch ihre Haltung zu Staats-Minister Abelmir von Marvinko ist zwiespältig: Er ist in geistlichen und weltlichen Dingen ihr Vorgesetzter und sie bewundert ebenso seine Klugheit wie seinen Ideenreichtum, doch seine Skrupellosigkeit stößt sie ab. Denn sie verabscheut es, Unbeteiligte aus Gründen der Staatsräson leiden zu lassen und hat schon das ein oder andere Mal gegen besonders listenreiche politische Manöver des Ministers opponiert.

Politisch steht sie prinzipiell ihrer Mutter und dem Staats-Minister nahe und wünscht dem Horasreich eine kulturelle Führungsrolle, doch ist in ihren Stellungnahmen eine kosmopolitischere Note zu erkennen, die sie bei der einen oder anderen nationalistischen Gruppe in Verruf gebracht hat.

Allgemein sind ihre Salons jedoch ein sehr verlockender Treffpunkt des gebildeten Adels und Bürgertums, die sich hier an freigeistigen Debatten, innovativen künstlerischen Darbietungen und neuartigen wissenschaftlichen Demonstrationen ergötzen. Daß die Prinzessin der Nandusgeweihtenschaft und dem Bund der Freidenker nahesteht, ist bekannt und manche munkeln, sie würde insgeheim eine Loge am Hofe leiten.

Die Zahl derer, die über die offene und freundliche Frau Zugang zur Macht erstreben, ist jedenfalls groß, doch auch wenn Aldare stets von jungen Herren von Stande umschwärmt wird, scheint sie sich doch in privater Hinsicht bereits gebunden zu haben: Seit mehr als zehn Jahren ist sie mit Magistra Rinaya von Punin, der Leiterin der Kaiserlich Vinsalter Mechanikerschule zu Aldyra liiert. Allerdings ist es ein offenes Geheimnis, daß die Prinzessin auch immer wieder mit anderen, jüngeren

Damen am Arm bei gesellschaftlichen Ereignissen erscheint.

Beziehungen: sehr groß

Finanzmacht: groß

Verwendung im Spiel: In mancher Hinsicht ist Allare die junge und saubere Sympathieträgerin des Horasreiches: Ihre Mutter wird geschätzt und respektiert, doch vom Volk geliebt wird die junge Prinzessin. Die Kaiserin weiß und schätzt das, und so ist Aldare immer wieder gefordert, bei Manufactur- und Seminareröffnungen, an Krankenbetten verwundeter Offiziere und beim Stapellauf neuer Schivonen zu erscheinen und mit ihrer frischen, natürlichen Art das Publikum zu lxgeistern. Bei ihren zahlreichen Repräsentationsaufgaben mag natürlich auch das ein oder andere vorfallen - zumal sich die Prinzessin zwar von der Horasgarde und ihrer Hofmaga Isdara ya Tegalliani





beschützen läßt, aber die Dienste der Geheimpolizei dankend zurückweist.

Den Helden mag sie durchaus einmal bei einem solchen Anlaß begegnen - so pflegt auch sie es zu sein, die die Orden und Ehrungen der Kaiserin überreicht -, doch näher kann man ihr allenfalls auf einer ihrer Salonveranstaltungen

kommen - aber dorthin eingeladen zu werden, sollte nur den illustertesten, charismatischsten, brilliantesten und weltgewandtesten Philosophen, Künstlern und Wissenschaftlern gelingen. Sehr früh hat sie jedenfalls gelernt, ihren wechselnden Gespielinnen keinerlei Einfluß auf die Staatsgeschäfte zu gewähren.

Aldare von Vinsalt:

Geb.: 2481 Horas; Größe: 1,78; Haarfarbe: hellblond; Augenfarbe: eisgrau; ST 10, *Herausragende Talente*: Pflanzenkunde 10, Etikette 12, Alchimie 11, Alte Sprachen 10, Geschichtswissen 11, Götter und Kulte 10, Rechtskunde 10, Sprachen 13, Staatskunst 10, Brettspiel 11

Der Erzherzoglich Horasianische Hof

Die per Federstrich aus dem aufgelösten Fürstentum Kuslik und dem mehr oder minder nur auf dem Pergament existierenden Großfürstentum Vinsalt (Stadt Vinsalt und Grafschaft Yaquiria) geschaffene Provinz ist noch sehr jung und hat doch schon ein überraschendes Eigenleben entwickelt: Hof und Verwaltung der reichsten Provinz sind allgemein für ihre Effektivität wie auch ihre nationalistische Einstellung bekannt - kein Wunder, denn schließlich mußte der neue Erzherzog die Verwaltung fast neu aufbauen und griff dabei auf seine Kinder sowie Gesinnungsfreunde aus Staatsbeamtentum, Logen und Geheimbünden zurück. Diese Höflinge und Funktionäre sind ihm nicht unbedingt treu, aber doch gehorsam und teilen seine Politik, die Provinz als 'Herz des Reiches' zu stärken und vielleicht irgendwann wieder größeren Einfluß auf den Gesamtstaat zu gewinnen.

Hakaan von Firdayon-Bethana

Funktion: Der ehemalige Staatsminister ist heute zum Erzherzog von Horasia erhoben worden und damit mehr oder minder aus den Staatsgeschäften verbannt. *Lebensweg:* Der Erzherzog ist ein Vetter von Kaiserin Amene und damit theoretisch noch thronfolgeberechtigt, hat jegliche Ambitionen jedoch aufgegeben. Hakaan ist mit Gharena von Bethana, der Schwester von Gräfin Udora verheiratet und hat eine stattliche Kinderzahl - immerhin acht - gezeugt. Lange Jahre diente er der Königin als erster Minister, doch seit der Kaiserproklamation verstrickte er sich immer mehr in expansionistische Bestrebungen und wurde auf dem Blutkonvent fortgelobt. *Charakter:* Erzherzog Hakaan träumt von der Wiedererrichtung des Bosparanischen Reiches in den Grenzen von 42 Murak und steht damit nicht alleine. Als Nationalist sieht er es jedoch als seine Pflicht an, der Kaiserin keine Steine in den Weg zu legen. Er versteht seine Pflicht gewissenhaft und kümmert sich vor allem um die Stärkung seiner Provinz und des Reiches. Daß er die ultranationalistischen Bünde und



Gruppierungen dabei hin und wieder unterstützt, widerspricht seinem Pflichtverständnis nicht. Der Erzherzog ist begeisterter Immanfreund und Pferdewetter, was schon viele Adlige dazu veranlaßt hat, ihm offen (wegen befürchteter Abhängigkeit) das Mißtrauen auszusprechen. Auch versteht er sich mehr als schlecht mit Kronprinzessin Aldare und es ist bekannt, daß sie die treibende Kraft hinter seiner Ablösung als Staatsminister war. *Methoden:* Bei seinen Intrigen und Plänen baut er weniger auf die verschiedensten Logen und Verschwörerbünde, sondern auf seine verbliebenen Kontakte zu ehemaligen Untergebenen und vor allem auf seine verwandtschaftlichen Beziehungen; es ist ihm immerhin gelungen, alle acht Kinder in einflußreichen Positionen unterzubringen oder in wichtige Familien des Reiches zu verheiraten.

Hakaan gibt sich gerne jovial und als Charmeur der alten Schule, bleibt dabei jedoch so lange oberflächlich, wie er nicht von den reichstreuen Beweggründen seines Gegenübers überzeugt ist. Man wird ihn selten einmal erregt oder außer sich erleben, obwohl es heißt, daß sein bisweilen aufkeimender kalter Zorn fürchterlich sein soll.

Beziehungen. sehr groß

Finanzmacht: sehr groß

Verwendung im Spiel: Die Helden können, wenn sie sich ins Intrigenspiel des Horasreiches verwickeln lassen, das ein ums andere Mal Spuren von Hakaans Intrigen erkennen, ohne daß sich daraus jemals Beweise für eine staatsgefährdende Tätigkeit ableiten ließen - schließlich sind die von ihm unterstützten Kreise zumindest verbal die treuesten Anhänger der Kaiserin

Ob die Helden herausfinden, wie sehr Seine Hoheit durch seine schwer kontrollierbare Wettlust und Spielsucht angreifbar geworden ist, überlassen wir Ihrer meisterlichen Entscheidung.

Haakan von Firdayon-Bethana:

Geb.: 2450 Horas; Größe: 1,67; Haarfarbe: schwarz; Augenfarbe: dunkelbraun; ST 9, *Herausragende Talente*: Reiten 10, Abrichten 10, Etikette 10, Staatskunst 14

Zitate:
"Natürlich, mein Bester, das sollte ein runderes Problem darstellen und nicht weiter zwischen uns stehen." "Um einmal von der trockenen Politik abzulenken, meine Freunde: Morgen spielt Grangor gegen Kuslik. Setzt jemand drei zu eins auf die Kavaliers?"

Hesindiane von Bethana-Aralzin

Als Gräfin von Yaquiria hat nach dem Tode ihrer Mutter Udora die resolute Hesindiane den Thron bestiegen und verwaltet gleichzeitig die Stadtmark Bethana weiter. Unter der strengen Erziehung ihrer Mutter mußte sie in frühen Jahren viel Zeit mit dem Studium alter Folianten verbringen, doch Falknerei und die Jagd mit dem Bogen liegen ihr heute mehr am Herzen als verstaubtes Pergament.

In politischen Fragen gilt die junge Gräfin als forsch, direkt und beweist eher Beharrungsvermögen denn diplomatisches Geschick. Sie ist alles andere als eine milde Herrin über ihre Ländereien, gleiches gilt für die Erziehung ihrer vier Töchter. Von der Hochzeitspolitik ihrer Mutter hält die selbst nicht sonderlich glücklich verheiratete Hesindiane nicht viel, doch beugt sie sich in dieser Frage dem Drängen



ihres Gemahls Harro, einem Edelmann aus der wichtigen Domäne Venga.

Beziehungen: groß

Finanzmacht: groß

Verwendung im Spiel: Die junge Gräfin weiß ihren Einfluß gut als Mittlerin einzusetzen, wobei sie nie die Vorteile ihrer Grafschaft aus den Augen verliert. Theoretisch ist sie ihrem Schwiegeronkel Haakan eine treue Lehns-frau, praktisch allerdings ist sie weit eher im Lager derer zu finden, die ihn - sei es durch Probleme, sei es durch Aufgaben anderenorts - von der Einflußnahme auf ihre Grafschaft abhalten wollen.

Granduco Tanglan von Farsid-Berlinghân Der grangorianische Edle und Schwager Herzog Eolans von Methumis ist seit langen Jahren der Herrscher über Stadt und Baronie Vinsalt und als solcher mit den Problemen von Stadt und Land wie auch denen eines

Königshofes wohl vertraut. Der schon früh ergraute Tanglan genießt das uneingeschränkte Vertrauen der Kaiserin, da er 'den Laden am Laufen hält', so daß Amene sich nicht auch noch mit dem alltäglichen Ärger ihrer Residenzstadt befassen muß, seine Erhebung in den höchsten Rang des Titularadels hat aber gewiß auch mit dem Streben zu tun, ihn zumindest protokollarisch seinem neuen Lehnsherrn Herzog Haakan gleichzustellen. Der Baron ist grundsätzlich, wenn auch ein wenig phantasielos und hat mittlerweile mehrere Herz-attacken überlebt - nicht zuletzt, da ihm die Kaiserin eine fähige Hofmagierin aus der Vinsalter Akademie finanziert.

Beziehungen: sehr groß

Finanzmacht: groß

Verwendung im Spiel: Baron Tanglan ist sehr kaisertreu, was jedoch weniger mit seinem vertrauten Verhältnis zur Kaiserin oder mit der ständigen Bedrohung einer Amtsenthebung

bei Mißverhalten zu tun hat, sondern schlicht und ergreifend mit seiner Arbeitsüberlastung: Anderenorts gelten Regionen mit 30.000 Einwohnern bereits als eigene Reiche mit Ministerien, Untersekretären und einer komplexen Verwaltungs- Baron Tanglan und Bürgermeister Draken Bergenoor jedoch stehen ein Beraterstab von nicht einmal hundert Leuten zur Verfügung. Kein Wunder also, daß er wohl kaum Zeit für eine Audienz mit Glücksrittern findet.

Zitate:

"Meister Bergenoor, wir müssen bis Ende Boron noch 800 Quader Weizen aufreiben. Haben wir noch die Eisenwaren vom letzten Ingerimm?"

"Nein, Condottiere, ich kann Euch und Eurem Haufen leider nicht erlauben, durch das Gebiet der Kapitale zu ziehen. Hauptstadtverordnung dreiundzwanzig Strich vier."

Der Herzöglich Grangorer Hof

Das Herzogtum. Grangor (oder Grangoria, wie es manchmal genannt wird) ist die nördlichste Provinz des Reiches mit einer langen Grenze zum Mittelreich. Dadurch hat es in den letzten Jahren erhebliche Einbußen im Handel hinnehmen müssen, die durch die allgemeine Verlagerung des Interesses nach Süden nur noch verschärft wurden. Zusätzliche Probleme entstehen daraus, daß die Landschaft um Grangor vom Yaquirtal vielfältig geschieden ist und für nicht wenige Funktionen ein phecadischer und ein yaquirischer Amtsträger existieren und nach alter Tradition sowohl die Stadt Grangor als auch die Domäne Schradok zahlreiche Sonderrechte genießen.

Zwar steht Grangor keineswegs vor dem Bankrott, doch die Situation wird allmählich problematisch - ernst genug jedenfalls, daß der von den Gelehrten der Landesgenossenschaft Grangoria dominierte Hofstaat durchaus waghalsige Rettungsversuche unternehmen mag, die sich als Intrigen gegen andere Provinzen und/oder Handelshäuser äußern mögen (und in der Regel am desinteressierten Herzog vorbeilaufen).

Cusimo von Garlischgrötz

Funktion: Der Herzog von Grangor ist zugleich der Herr des Hauses Garlischgrötz, eines der ältesten Geschlechter des Reiches mir ausgezeichneten Verbindungen ins Mittelreich.

Lebensweg. Schon in seiner Kindheit war Cusimo ein rechter Draufgänger, der seinen Vater Khadan fast zur Verzweiflung brachte, weil er sich strikt weigerte, den

Unterricht in Staatskunde, Geschichte und Etikette ernst zu nehmen. Der Junge zog es vor, sich im Fechten und Reiten zu üben, sich bei der Jagd durch Tollkühnheiten hervorzutun und junge Damen von Stand zum Erröten zu bringen - und so ist es fast heute noch, auch wenn der Herzog nach außen ruhiger und an Jahren weit älter ist.

Charakter: Der Lebemann Cusimo ist an der Politik nicht sonderlich interessiert und befaßt sich nur höchst widerwillig mit den Pflichten eines Staatsmannes, seine Leidenschaft gilt Festen, Liebesaffären und dem Glücksspiel. Er liebt Wettkämpfe über alles, auch wenn er sich dabei nicht mehr so oft wie in früheren Zeiten selbst tollkühn in Szene setzen kann. Wetten sind für Cusimo eine Frage der Ehre, so daß er stets nur unbedeutende Beträge setzt.

Der Herzog ist seit Jahren ein gern gesehener Gast bei standesgemäßen Feierlichkeiten, so auch bei Hofe, obgleich er noch immer seine Schwierigkeiten mit der Etikette hat, kleine Fehltritte kann er aber meist mit galantem Charme mühelos ausbügeln.

Was nicht ganz offensichtlich eine Sache für die Lakaian und Wachen ist, wird vom Herzog oft selbst erledigt. Sogar die Probleme, seiner Provinz würde er am liebsten durch persönliche Gespräche mit der Kaiserin lösen, da er fest an seinen Charme glaubt.

Wenngleich die Zeit nicht spurlos an ihm vorübergezogen ist, ist der Herzog von Grangor noch immer ausgesprochen gutaussehend und nicht nur bei älteren Damen der feinen Gesellschaft beliebt - der

Umstand, daß er noch immer ledig ist, mag da das Seine dazutun.

Beziehungen: sehr groß

Finanzmacht: sehr groß

Venennung im Spiel: Herzog Cusimo ist der klassische Lehemann, der sich wenig um sein Amt schert und lieber die Annehmlichkeiten seiner Würde genießt. Zugleich ist er von Arroganz und Standsdünkel weitgehend frei und zieht manchen Tags die Gesellschaft 'einfacher Recken aus dem Volke' jedem feinen Salon vor. Er ist als der wohl zugänglichste Provinzherr gut geeignet, wenn Helden partout 'vor ihrer Zeit' Zugang zu höchsten Kreisen brauchen. Doch der Herzog hat ein sehr schlechtes Gedächtnis für seine Zechkumpane und mag sie nach einer Woche wieder vergessen haben, während sich seine Feinde immer noch an des Herzogs neue Freunde erinnern...

Cusimo von Grangor

Geb.: 2465 Horas; Größe: 1,78; Haarfarbe: schwarz; Augenfarbe: grün *Herausragende Talente:* Stichwaffen 17, Schußwaffen (Bogen) 16, Körperbeherrschung 12, Reiten 13, Betären 13, Glücksspiel 12, Menschenkenntnis 12, Zechen 10.

Marchese Zandor von Nervuk

Der energische Krieger in seinen besten Jahren wurde für seine Verdienste von Amene erst zum Landherrn von Venga und später gar zum Protector Phecadians erhoben, als der bisherige Graf im Angriff auf das Mittelreich fiel und zugleich die Bedrohung dieser grenz-nahen Region augenfällig wurde.



Marchese Zandor weiß, welch wichtige Position er für das Reich hat und ist der Kaiserin aueh zutiefst dankbar, mit dieser Aufgabe betraut worden zu sein. Tatsächlich scheint er das Unmögliche zu schaffen: Das Phecadital wehrhaft zu halten, und dabei doch nicht aus-bluten zu lassen - kein Wunder, daß er hei seinen Untergebenen beliebt ist. Es heißt, daß er gerne jagt und auch in den rondrianischen Künsten erfahren ist - allein, in der Kapitale bekommt man ihn selten zu Gesicht, und auf die Idee, Venga zu besuchen, kämen höchstens übereifrige Elenviner Gardisten...

Beziehungen: groß

Finanzmacht: groß

Verwendung im Spiel: Der Marchese kann als bedrohter Grenzbaron kaum anders - er ist ein Bosparaner aus vollem Herzen, und seine (seltenen) Ansprachen vor dem Kronkonvent haben schon das ein ums andere Mal Stimmen in patriotische Lager gebracht. Trotz aller entsprechenden

Vorbehalte ist er der Kaiserin ergehen und begrüßt die Zentralisierung und Straffung des Regierungswesens - wenn nur genügend Dukaten für die Erhaltung seiner Wehranlagen abfallen...

Marchese Gorfar, Sohn des Gurobead

Ähnlich wie sein Nachbar Zandor wurde der Landherr von Schradok vor einiger Zeit durch kaiserlichen Erlaß zum Protector von Bomed erhoben - denn weder der Herzogliche Hof noch die örtliche Gräfin kümmerten sich nach Meinung Vinsalts hinreichend um die Stärkung des Landes. Voraussichtlich wird der einzige zwergische Hochadlige des Horasreichs auch in dieser Funktion große Verdienste erwerben: Der schwarzbärtige, stets grummelige Gorfar hat schon getreulich Verteidigungsanlagen in seiner Domäne Schradok angelegt und dafür horrenden Zuschüsse erhalten - die wohl größten Gewinne erzielt er allerdings mit dem 'erkauf' zwergischer Waffentechnologie an

die Kaiserliche Mechanikerschule, deren Ehrendoctor er ist.

Beziehungen: groß

Finanzmacht: sehr groß

Verwendung im Spiel: Der ebenso wilensstarke wie diplomatisch und strategisch geschickte Zwerg hat es geschafft, eine Reihe von Ämtern mit harmlosen Bezeichnungen an sich zu ziehen - als Marschall-Feldzeugmeister ist er Kommandant aller Artillerieeinheiten, als Grangorianischer Oberstbergrat obliegt ihm die Aufsicht über die Minen in Windhag, Phecanowald und Goldfelsen, als Kaiserlicher Zwergenkönig wurde er als oberster Sprecher und Richter der Zwerge im Sinne der *Lex Zwergia* anerkannt. Daß diese Posten dem umtriebigen und wenig traditionsbewußten Angroschium nicht nur Vorteile, sondern auch Anfeindungen durch inländische Rivalen und die mittelreichstreuen Zwergenkönige einbringen, sei allerdings nicht verschwiegen.

Der Herzogliche Hof zu Methumis

Keine Provinz ist so in sich gespalten wie das reiche Methumis (oder auch Methumia): Fast die Hälfte des Landes steht als Grafschaft Sikram unter der Herrschaft der Familie Marvinko, den traditionellen Rivalen des Herzogshauses Berlinghân. Diesen Zwiespalt auszugleichen und zudem den Wünschen des Herzogs zu gehorchen, sind die Hauptaufgaben des Hofes - doch die Rechtschaffenheit Herzog Eolans hat dazu geführt, daß so manche seiner Untergebenen sich 'opfern' und die Interessen des Herzogtums mit den nötigen Intrigen zu fördern versuchen (die sich vor allem um das Erreichen zusätzlicher Zuschüsse für die kostspielige Universität und weitere Privilegien im Handel mit dem Südmeerinseln drehen).

Eolan von Berlinghân

Der Herzog von Methumis ist Regent einer der volkreichsten Provinzen und als Herr des Hauses Berlinghân das Oberhaupt einer der ältesten und königstreuesten Familien des Horasreiches, zugleich ist er als Staats-Justitiar oberster Richter am Staatsgericht. Wie sein Vater Thion ist Herzog Eolan beim Volk beliebt: Stets um das Wohlergehen seines Herzogtums und der dort lebenden Bevölkerung bemüht, sieht man Eolan selten bei Hofe oder auf standesgemäßen Feierlichkeiten. Böse Zungen behaupten daher, er habe wohl den Überblick über die große Politik verloren. In gewissem Sinne stimmt das auch, denn seine Kenntnis der Staatskunst bei

Hofe ist eher theoretischer Natur, und es ist zu bezweifeln, daß sich Eolan im Intrigenspiel der Grafen und Herzöge behaupten könnte. Seine einst geschworene Lehnstreue ist ihm heilig und er kommt nicht einmal auf den Gedanken, der Kaiserin illoyal zu sein, und wenn er den Vorsitz im Staatsgericht führt, ist er regelmäßig von der brillant argumentierenden Staats-Procuratorin Thrindar überwältigt. Was das Herzogtum Methumis betrifft, ist Eolan als umsichtiger Politiker zu bezeichnen: Streitigkeiten unter den Lehnsträgern weiß er schon im Vorfeld zu schlichten, für die Stimme des Volkes hat er ein feines Gehör. Der Herzog legt wie seine Vorfahren großen Wert auf Kultur und Bildung, und die Gründung der Universität beweist, wieviel er darin zu investieren bereit ist. Der Herzog wirkt älter als seinen Jahren angemessen ist, und nicht wenige fühlen sich von seiner rundlichen Gestalt, der kleinen Hakennase und den riesigen Brillengläsern an eine Nachtteule erinnert. *Beziehungen:* groß

Finanzmacht: sehr groß

Verwendung im Spiel: Die allgemeine Meinung im Horasreich lautet, daß Herzog Eolan ein langweiliger Aktenkrämer ist, der sich über einem Folianten wohler fühlt als in den Armen eines Menschen. Ehrlich gesagt, ist das nicht unbedingt falsch: Herzog Eolan ist pedantisch und in vielen Dingen des echten Lebens erschreckend naiv - weder hat er eine Mätresse noch ahnt er etwas von der Umtriebigkeit seiner Gemahlin. Daher kann man ihn sich auch am besten als das Opfer

einer Intrige vorstellen, der seinen Rettern zutiefst dankbar ist und sie zugleich wohlwollend warnend auf die Ungesetzmäßigkeit mancher ihrer Taten aufmerksam macht.

Herzogin Aifingla

von Berlinghân-Firdayon-Bethana

Die junge Gemahlin des Herzogs ist eine Tochter Herrn Hakaans und wurde ihm aus politischen Gründen angetraut. Nachdem sie einem Erben das Leben geschenkt hat, sind die Gemeinsamkeiten auch weitestgehend erschöpft, denn Aifingla ist recht unpolitisch und an klassischer Bildung herzlich desinteressiert. Statt dessen amüsiert sie sich damit, schmucke junge Männer - abenteuerliche Künstler, weltgewandte Händler, elegante Höflinge - zu Privatvorstellungen oder - audienzen in ihre Gemächer zu bitten. Aifingla ist nicht dumm, aber völlig sorglos und macht sich keinerlei Sorgen darüber, daß sie ihren Mann und sich kompromittiert - vor einiger Zeit hat sie sich sogar vom örtlichen Vertreter der Gerbelsteins überzeugen lassen 'nur zum Spaß' Ilmenblatt auszuprobieren und fand durchaus Gefallen an diesem kostspieligen Vergnügen.

Croenar von Marvinko

Der Landgraf von Sikram ist der Herr des Hauses Marvinko, auch wenn er in Bedeutung und Einfluß deutlich von seinem jüngeren Bruder Abelmir überflügelt wurde. Als Erbe der Familientradition wurde er zu einem stolzen, eigensinnigen Regenten erzogen, der



das Haus Firdayon für die einstige Schmach haßt und dessen Ambitionen schier grenzenlos sind - es gibt vermutlich keine weltliche Würde, die auszufüllen er sich nicht zutraut. Der Graf ist ein Loyalist - zumindest, was seine eigene Person angeht. Zwar konnte ihm bislang nichts nachgewiesen werden, jedoch ist anzunehmen, daß er seine Finger in mehreren versuchten Staatsstreichen innerhalb und außerhalb des Horasreiches hatte. Man sagt dem stiernackigen, stets schwitzenden Grafen nach, er habe beste Kontakte zu einflußreichen Persönlichkeiten innerhalb und außerhalb des Reiches, doch die meisten ehemaligen 'Freunde' (Graf Rabenmund, Tar Honak, Fürstin Kusmina) sind inzwischen gestürzt ...

Beziehungen: groß

Finanzmacht: sehr groß

Verwendung im Spiel. Graf Croenar ist der Wind-König im politischen Inrahspiel des Horasreiches, der ewige Ränkeschmied, der Mann mit Ambitionen, der in fast allen dubiosen Intrigen seine Finger hat, mit mehreren Geheimbünden eine Liaison pflegt und eine Organisation gegen die andere auszuspielen versucht.

Für die Helden ist es ausgesprochen gefährlich, in die Machinationen des Grafen verwickelt zu werden. Sollte eine der

dubiosen Aktionen aufliegen, so wird nicht nur die Staats Advocatur erhöhtes Interesse an ihnen zeigen; ebenso wird der Graf versuchen, lästige Mitwisser zu beseitigen...

Mondino Torbenias von Crasulet

Der Graf zu Belhanka und Baron zu Malur ist der letzte Sproß eines uralten Grafengeschlechts, das einst zu den angesehensten Familien des alten Reiches zählte. Von all dieser Pracht ist heute nichts mehr zu spüren, denn Mondinn ist der vollendete Lebemann und gibt das Geld mit beiden Händen aus. Diese Lebensweise forderte ihren Tribut und der hochverschuldete Graf mußte zuerst von zahlreichen Gütern und Ländereien Abschied nehmen. Als auch dies nicht mehr ausreichte und Mondinn seinen finanziellen Verpflichtungen nicht mehr nachkommen konnte, rettete ihn Fiaga ya Terdilion vor dem Verlast seiner Ehre: Gegen den Verzicht auf die Grafschaft und Anerkennung Belhankas als Freistadt durfte der Graf seine "Titel sowie seinen Palazzo behalten, das Haus Terdilion übernahm die Verpflichtungen und zahlt dem Grafen eine üppige jährliche Apanage.

Trotz allem ist Graf Mondino ein gern gesehener Gast auf allen Bällen; seine eigenen Feste sind legendär und vom Prunk mit denen der Kaiserin ebenbürtig. Zudem hat er ein Faible für exotische Tiere und zahlt horrenden Summen für die Ausstattung seiner Menagerie. Der drahtige Mitvierziger hat an den Schläfen leicht ergraute Haare und einen eleganten Schnurrbart. Er besitzt eine Sammlung aus ausgefallenen Monokeln und Lorgnonen, die er stets passend zu seiner Kleidung wählt, ebenso wie auch die Mundstücke seiner Cigarillos immer gepflegte Eleganz verraten.

Seine gelegentlichen Erlasse werden vom Stadtrat Belhankas eher als Vorschläge betrachtet und sogar bestätigt, wenn sie keine Einbußen für die wahren Herren der Stadt mit sich bringen.

Graf Mondino ist unvermählt, kann sich aber über den Mangel an wohlhabenden Heiratskandidatinnen nicht beschweren, da die Chance verlockend ist, dadurch zu

Titel und Rang zu kommen. Man munkelt, daß er sich in letzter Zeit recht häufig mit Frau Terdilion trifft, was allerdings auch lediglich mit geschäftlichen Verhandlungen zu tun haben mag - andererseits würde eine Heirat vermutlich auch in diese Kategorie fallen... *Beziehungen:* sehr groß
Finanzmacht: ansehnlich
Verwendung im Spiel: Mondino ist der vollendete Snob - eitel, elegant, oberflächlich, nur für seine Interessen lebend. Wann immer es um exotische Sammlungen, abseitige Kenntnisse oder auch die kleinen Eitelkeitender vornehmen Gesellschaft geht, paßt er vorzüglich. In Fragen des Geschmacks und der Mode ist er eine Autorität, und seine alljährlichen Memoranden derzeit aktueller und bereits überholter Modetorheiten und Verhaltensweisen werden selbst von denen aufmerksam studiert, die ihn (zu Recht) für ein politisches Leichtgewicht halten.

Zitate:

'Drei Straußenfedern am Barett? Aber meine Teuerste, das trägt doch heutzutage niemand mehr...!'

"Euer Lokal? Gewiß, an Weiden würde es ob seiner Modernität Begeisterung auslösen."

Cavalliero Ludovigo di Yaladan

Der Supremar-Cancellario von Methumia entstammt einer alteingesessenen Adelsfamilie und hat seinen Posten vor allem durch Protektion erlangt - dennoch ist er ein leidlicher Verwalter und ein brillanter Intrigant, der neben der offiziellen Korrespondenz für seinen Herzog auch allerlei Schriftverkehr mit Mächtigen aller Couleur erledigt. Seine Ziele umfassen neben möglichst viel Ruhm und Reichtum für sich und seine Familie ein reiches und mächtiges Herzogtum, das eine führende Rolle im Reich besitzt. Ebenso wie aus Lokalstolz wie aus Eitelkeit ist der schmucke Cavalliero noch immer in die traditionelle 'Vinsalter (also: methumische) Stutzertracht' mit ihren Schnabelschuhen und engstehenden bunten Hosen mit Gemächtebeutel gekleidet und hat (damit?) auch die besondere Gunst der Herzogin gewonnen.

Der Erzherrliche Hof zu Arivor

Die Politik dieser Provinz ist schwer zu definieren, da ihr Herrscher als Meister des Blitzstrahl-Bundes reichs-, als Seneschall der Ardariten sogar aventurienweite Bedeutung hat. Gerade deshalb pflegt sein überwiegend mit Einheimischen besetzter Hof eine bewußt lokalpatriotische Haltung, die sich oft eher gegen 'auswärtige' Rondrianer in Führungsämtern als

gegen andere Provinzen richtet und dabei auch vor Intrigen nicht zurückschreckt. Die wohl bekannteste Adlige der Provinz ist Baronin Aldare von Aldyra, die Kronprinzessin - ein Unterordnungsverhältnis, das noch manches Problem erzeugen mag.

Dapifer ter Bredero

Der greise Adlige aus einem alten Grangor

Geschlecht hat viele Jahrzehnte die Geschicke der drei ihm anvertrauten Gruppen geleitet und sich auch von schwerem auszehendem Siechtum nicht niederzwingen lassen, doch nun scheint er am Ende seiner Kräfte angelangt zu sein, denn schon seit geraumer Zeit wurde er nicht mehr öffentlich gesehen, und alle Regierungsfunktionen sind seinem designierten Nachfolger übertragen worden.



Nepolemo ya Torese

Eine derart lange Krankheit eines hohen Würdenträgers hat es lange nicht mehr gegeben - und so mußten auch die Titel seines Vertreters teilweise neugeschaffen werden: Der Erzregent von Arivor, Coadjutor des Ardariten-Ordens und General-Adjutant des Blitzstrahl-Bundes, Vize-Präsident des Krankonventes und Marschall-Leutnant der Kronlegion ist in allem außer dem Namen bereits Nachfolger des siechen Dapifer ter Bredero.

Ya Torese entstammt einer Signorsfamilie aus Urbet und war einige Jahre Gransignor dieser Domäne, ehe er sein Amt zugunsten der kirchlichen Weihe niederlegte, wohl wissend um die gute Karriere, die ihm bevorstand - bald war er Ritter der Göttin, dann Schwertbruder des Neethaner Tempels und Leiter der dortigen Ordensburg. In dieser Funktion führte er das Schwert der Thalionmel nach Arivor heim, und sein Aufstieg zu höchsten Weihen war ihm nicht mehr zu nehmen. Der Coadjutor ist kein Heuchler, er glaubt fest an seine Berufung und auch daran, in dieser schwierigen Zeit der Geeignetheit zu sein: Denn anders als ter Bredero sieht und mißbilligt er, daß die Anhängerschaft der Rondra allmählich schwächer wird, während die der Hesinde und des Heiligen Horas an Kraft gewinnen. Vor allem letzterer ist ihm geradezu verhaßt, und oft geht er hart bis an die Grenze seiner kirchlichen Immunität, um den 'Möchtegern-gott' und dessen Anhänger zu verspotten. Persönlich wie dienstlich ist der Erzregent absolut integer, und man weiß von einer Agentin Herzog Hakaans, die ihm für eine Gefälligkeit Geld bot und der er mit einem Faustschlag den Kiefer gebrochen hat. Politisch ist ya Torese solide, phantasielos und konservativ. Alles hat doch immer gut geklappt, warum jetzt all diese

Neuerungen und Experimente - eine Haltung, die ihn sowohl mit expansionistischen Nationalisten wie weltoffenen Modernisten überwirft, so daß er beim Bildungsbürgertum geradezu als Spottbild des altmodischen Kriegers gilt, während ihn die durch Handel und Wandel verunsicherten Landadligen und Gutsherren als ihren geistigen Führer erwählt haben. Der Staatsmacht gegenüber ist er loyal, doch hält er keineswegs mit seiner Meinung hinter dem Berg, daß die wachsende Macht der Vinsalter Zentrale ein Unheil für die Adligen und ihre Provinzen ist und die traditionellen Eigenheiten der einzelnen Regionen zerstören wird - eine Einstellung, die sein Intimfeind Abelmir von Marvinko als 'mittelalterliche Kleinstaaterei wie im Bornland' brandmarkt. Der Coadjutor ist eine überaus gepflegte Erscheinung: Mit blitzenden Augen, untadelig frisiertem Vollbart und bereits recht dünnem Haupthaar, in der weiß-roten Ordenstracht, das Langschwert an der Seite, wirkt er auf viele wie ein Held aus einer längst vergangenen Zeit.

Beziehungen: immens

Finanzmacht: sehr groß

Leerwendung im Spiel: Nepolemo ya Torese ist der elegant-würdige Widersacher der Horasmacht, der bei aller Loyalität nicht von seiner Meinung abzubringen ist, daß die Ewigkeiten der Rondra über aller sterblichen Staatskunst stehen und der immer wieder versucht, die Modernisierung zu bremsen - sein Angebot, für jede zerstörte Arbalette und Balestra ein 'Kopfgeld' zu zahlen, nahm er erst auf direkten Befehl der vom Defensionsrat alarmierten Kaiserin zurück, und ebenso zögen er nicht, ehrenhaften Feinden des Staates Zuflucht in den Burgen des Ordens zu gewähren, wenn er von der Lauterkeit ihrer Motive überzeugt ist.

Nepolemo ya Torese:

Geb.: 2455 Horas; Größe: 1,94; Haarfarbe: hellbraun; Augenfarbe: grau; ST 14 *Herausragende Talerste:* Schwerter 16, Reiten 13, Bekehren/Überzeugen 11, Etikette 10, Götter und Kulte 13, Staatskunst 10 Berufsfertigkeit Waffenschmied 5

Zitate:

"Was die Göttin verboten hat, kann der Staat nicht erlauben!"

"Wo kämen wir denn da hin: Da könnte ja jeder kommen!"

"Er mag diesen Steuerinspector geschlagen haben - aber er ist ein anständiger Mann!"

"Hört. Eure Exzellenz: Als die Kriegerin der Herrin die Novadis aufhielt, hat man sie nicht altmodisch genannt."

"Wenn ich so im Irrtum wäre, nie ihr meint: Hätte sie dann gerade jetzt, gerade mir das Schwert der Thalionmel gesandt?"

Isida von Terubis-Weilenschein

Die Erz-Rätin der Provinz Arivor ist mit der Leitung der weltlichen Verwaltung beauftragt, eine Aufgabe, die sie vor allem zugunsten der Einheimischen auslegt: Ihrer stillschweigenden Überzeugung nach ist die Macht der Rondrakirche gerade groß genug, und sie tut alles, um ein weiteres Anwachsen auf Kosten der übrigen Adligen Arivorians zu verhindern: Was einst als berechtigte Sorge begann, ihre Heimatprovinz könnte auf dem Altar der Kirchen- oder Ordensinteressen geopfert werden, hat sie inzwischen fast zum Verfolgungswahn ausgewachsen - und Frau Isida profitiert sehr davon, daß dank einer alten Klausel ihr Amt nur von 'echten' Erzherzschern, aber nicht von Vertretern neubesetzt werden darf.

Politisch teilt sie übrigens den Konservatismus ya Toreses völlig.

Der Erzherzoglich Chababische Hof

Die südlichste Provinz des alten Lieblischen Feldes ist oh ihrer Armut berühmt oder berüchtigt - doch den Hof zu Neetha hindert das nicht daran, sich großteils durch wilde Feste und wüste Orgien einen Namen zu machen, bei denen Unmengen von Gold verschleudert werden - an die einheimischen Kaufleute und 1 Landwerker. Sie sehen schon: Erzherzog Timor ist keineswegs so unfähig, wie manche meinen - sein spezielles 'Wirtschaftsförderungsprogramm' unterstützt die chababischen Gewerbe erheblich und treibt durch die Anheizung der Konkurrenz zugleich die Hoflieferanten zu

besonderen Leistungen an. Daß es außerdem zu seinem Vergnügen beiträgt, wird gar nicht bestritten. Bei Hofe kann und muß man deutlich zwei Fraktionen unterscheiden: Der neuen Firdavon-Partei steht die traditionelle Oikaldiki-Gruppe gegenüber, die Reste dessen, was vom Gefolge des verräterischen Markgrafen Phrenos verblieben ist, und die sich natürlich primär für die These einsetzen, daß die Schuld, des einen nicht die Schmach der ganzen Familie begründen dürfe.

Timor Horathio von Vinsalt, Erzherzog von Chababien, Ordensmarschall des Horaskaiserlichen Hausordens vom Heiligen Blut Nach seiner offiziellen

Biographie hat der lebhafteste Prinz schon als Jüngling den Ruf des Horas vernommen und ist eifrig zu den Heilig-Blut-Rittern (damals noch ein obskurer nationalistischer Kriegerbund) gegangen. Hier erwachte die Liebe zum Rondrianischen in ihm, und nach dem Sturz des Markgrafen Phrenos hat er seine Mutter, in der durch Thalionmels Opfer geheiligten Stadt regieren zu dürfen. Der Wunsch wurde ihm erfüllt und heute ist der Prinz einer der Provinzherrn des Horasreiches. Hinter vorgehaltener Hand erzählt man es sich allerdings anders: Der mißratene Königssohn gehörte in jungen Jahren zu einer Bande reicher Taugenichtse, die aus Langeweile die Höflinge und reichen Bürger



Vinsalts bestahl. Seine Berufung nach Oberfels war eine Verbannung vom Hofe, und mehrfach rettete ihn nur sein Name vor der Verhaftung wegen Hochverrat und Verschwörung. In Neetha ist er heute weitab vom politischen Geschehen und kann seinen Lasten frönen.

Denn Timor liebt das Leben im Luxus, rauschende Feste, wüste Ausschweifungen und allgemein unnützes Tun; daß er nicht an allen höfischen Feiern, Bällen und Empfängen zugleich teilnehmen kann, hat den stets überspannt wirkenden Jüngling schon zu öffentlichen Tränenausbrüchen getrieben. Dabei ist er keineswegs dumm, sonder geradezu verschlagen, und es ist allgemein bekannt, daß er an seinem Hofe sehr freie Worte auch gegen die Kaiserin duldet und sich gerne mit Schmeichlern umgibt, die seine überlegene Amtsführung loben und beteuern, ein wie guter Kaiser er doch wäre...

Politisch engagiert er sich höchst unbeständig. Einerseits schwingt er gerne patriotische bis nationalistische Reden, andererseits steht er in seinem Loblied auf die

Rechte des Adels den konservativen Rondrianern nahe - und seine Lebensführung stellt ihn immer wieder einmal ins Lager der Freigeister und Modernisten. Es gibt die (unbewiesene) Behauptung, daß Timor zur Finanzierung seiner luxuriösen Hofhaltung auch das eine oder andere wohltdotierte Angebot aus dem 'südlichen Ausland' nicht ablehnt.

Mit seinem bosparanienbraunen Haar und dem 'hypnotischen' Blick seiner grünen Augen ist der charismatische junge Mann ohnehin eine einnehmende Erscheinung. Stets auf ein untadeliges Benehmen bedacht, weiß sich Timor gut in Szene zu setzen, so daß ihm die Herzen vieler Höflinge, Adligen und Bürger zufliegen; es ist bekannt, daß der genußsüchtige Prinz seine zahlreichen Affären gleichermaßen mit Männern wie Frauen hat,

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: Prinz Timor ist in vieler Hinsicht der 'Joker' im Spiel um die Macht - niemand kann genau voraussagen, wen er (außer sich selbst)

unterstützen wird und was er wirklich vorhat. Ob das an kindischer Unbeständigkeit oder gezieltem Taktieren liegt, daran scheiden sich die Geister; Sie als Meister können ihn aber bei fast jeder, selbst der hanebüchensten Intrige als Förderer (nicht unbedingt Drahtzieher) verwenden. (Sein größtes Geheimnis, das auch möglichst lange den Spielern verborgen bleiben sollte, ist die heimliche Weihe zum Phexgeweihten, die er schon vor langem als adliger Taugenichts erhalten hat. Sein Maulheldentum im Namen des Horas ist jedenfalls nur Taktik, und mit dem Orden des Heiligen Blutes hat er sich eine fast perfekte Organisation zur Schröpfung der Leichtgläubigen aufgebaut, die ihm weit mehr Geld einbringt als die Apanage oder sein armes Erzherzogtum.

Timor von Vinsalt:

Geb.: 2464 Horas; Größe: 1,75; Haarfarbe rotbraun; Augenfarbe: grün; ST 9 *Herausragende Talente:* Tanzen 12, Zechen 13, Betören 13, Lügen 16, Gassenwissen 10, Staatskunst 10, Falschspiel 10

Der Senat des Königreichs Dröl

Das Hauptinteresse der Dröler Führung richtet sich auf zweierlei Ziele! Zum einen soll der Mark eine möglichst günstige Position verschafft werden, bei der alle Vorteile der Reichszugehörigkeit ausgeschöpft und die Nachteile - Unter Hinweis auf die relative Eigenständigkeit nach Kräften reduziert werden. Andererseits; ist die Stadt so reich an versteckten und offenen Machtkämpfen wie die südlichen Stadtstaaten, und so ist es nicht unwahrscheinlich, daß immer wieder ein Senator dem zweiten Ziel - nämlich der Bereicherung seiner selbst und seiner Familie - stärker nacheifert als dem Wohl der Stadt.

Marchese Praionor di Balligur

Der Seekönigliche Cyclopeanische Hof

Von einem auch nur annähernd geschlossenen Hof als Machtfaktor läßt sich hier kaum sprechen, zu deutlich ist die Trennung zwischen den Einheimischen, die sich größtenteils loyal um den Seekönig scharen, und den Liebfeldern, die zum Gefolge des Hofmeisters gehören - und selbst hier gibt es eine unscharfe, aber wichtige Unterscheidung zwischen den loyalen Anhängern Amenes und den Kreaturen Herrn Urras', die vor allem auf den eigenen Vorteil aus sind. Zieht man dann noch die Macht der regionalen Adelshäuser in Betracht, dann zeigt sich die

Der Wahrer der Ordnung zu Dröl entstammt der uralten Markgrafenfamilie di Balligur - und seit seiner Geburt stand fest, daß er einmal auch kirchliche Weihen erhalten wird. Dadurch ist der würdevolle und attraktive Praiosgeweihte in den besten Jahren völlig ein Produkt seiner sorgfältigen Erziehung und Ausbildung, die ihn mit allem ausstattete, was ein Staatsmann benötigt - von der umfassenden Kenntnis der Klassiker und der Wissenschaften über perfekte Etikette, einer durch Schauspielstunden gebildeten Sprechstimme und den nötigen Fähigkeiten für überzeugende öffentliche Auftritte bis hin zu den nötigen philosophischen Grundlagen, um die unvermeidlichen Brüche der reinen Lehre vor sich selbst zu rechtfertigen und sich Kraft Amtes davon

bevölkerungsarme Provinz schnell als Abbild des Reiches im Kleinen.

Palamydas Thaliyin dyll Rethis

Der neue Seekönig der Zyklopeninseln wird gerne mit den Helden aus einer der alten Sagen verglichen, denn genauso war sein überraschendes Auftauchen nach so langer Zeit, gerade dann, als sein Land ihn brauchte. Schon zur Zeit seines Verschwindens im Feenwald wollte er den Pakt mit dem Neuen Reich lösen, und in der heutigen Zeit konnte er einen Beschluß umsetzen, den er vor über 80 Jahren gefällt hat: den Bund mit dem Horasreich.

zu dispensieren und absolutieren. Sein nahes Ziel ist die Konsolidierung seiner Macht und' der feste Vorsitz im Senat, sein Fernziel aber die Würde des Königs von Dröl - unter Amene-Horas, wenn es nützt, ohne sie, wenn es möglich ist. *Beziehungen:* groß

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: Di Balligur ist der klassische Renaissance-Prälat - kultiviert, vornehm, intrigant und mörderisch. Seine Ränke spielen sich beileibe nicht nur in Dröl ab, sie können auch zur Förderung seines kirchlichen Ansehens in Missionen für oder nach Neu-Gareth, in Intrigen gegen seinen Amtsbruder Strayun Loriano in Vinsalt oder in Interventionen zugunsten Dröls bei der Kaiserin bestehen um nur einige Optionen zu nennen.

Mit seinem ehrlichen und offenen Auftreten scheint er selbst Arnene-Horas beeindrucken zu haben, denn daß diese ihm erlauben würde, wieder den Titel eines Seekönigs zu tragen, damit hatte niemand gerechnet. Seinen Treueschwur Amene gegenüber meint der Seekönig durchaus ernst. Mit seinem muskulösen Körper gleicht Palamydas eher einem Krieger alter Schule als einem der Vinsalter Stutzer. Seine grünen Augen können mit festem Blick einen Gegner fixieren oder auch verträumt wirken. Sein ehrlicher Umgang mit dem Volk hat ihm in kurzer Zeit Vertrauen geschaffen und schon heute kann man überall Porträts oder Büsten



seiner Person sehen. Er ist kein Freund der Sklaverei, aber auch nicht ihr Gegner. Solange es nicht *sein Volk* ist, das man versklaven will, ist es ihm fast gleichgültig. Er ist keineswegs naiv, doch hehlt ihm das Verständnis für manche Probleme der 'modernen Zeit', doch er ist durchaus bereit, zu lernen. Sein Kontakt zu den Mächten des Festlandes ist eher lose, doch verbindet ihn eine herzliche Freundschaft mit Cusimo von Grangor, und obwohl er eine Zeitlang das Bett mit der Kaiserin teilte, ist er in (rein geistiger) Liebe zur unerreichbaren Kronprinzessin Aldare entbrannt.

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: Seekönig Palamydas steht dem Rang nach an zweiter Stelle der Hierarchie - doch seine echte Macht ist weit geringer. Dies hat nicht zuletzt damit zu tun, daß er bei aller Kreativität und Intuition ziemlich rechtschaffen ist und Intrigen ihm fremd sind - vor allem aber hat er kein wirkliches Gespür für die moderne Gesellschaft und die Möglichkeiten, über wirksame Propaganda, gazettenwirksame Proklamationen und Aktionen und andere Manipulation der öffentlichen Meinung sein Ansehen zu mehren oder durch die Mitgliedschaft in den richtigen Gruppierungen ein Netz von gegenseitigen Gefälligkeiten und

Verpflichtungen zu schaffen. Erzählerisch eignet er sich daher am besten als der ehrbare und persönlich sehr fähige Monarch, der den Listen und Schlichen seiner Berater kaum gewachsen und daher für jeden aufrechten Helfer dankbar ist.

Palamydas Thaliyin dyll Rethis:

Geb.: 2397 Horas*; Größe: 1,86 Schritt; Haarfarbe: schwarz; Augenfarbe: dunkelgrün; ST 11

Herausragende Talente: Boote Fahren 12, Menschenkenntnis 12, Schwimmen 14, Selbstbeherrschung 12, Sprachen 11**, Staatskunst 10, Wettervorhersage 12

*Da Palamydas 85 Jahre seines Lebens in einem Dryadenwald zugebracht hat, ist sein körperliches Alter entsprechend geringer.

**Palamydas dürfte der vielleicht einzige Mensch sein, der die Sprache der Zyklopen beherrscht.

Herzog Berytos Cosseira dyll Teremon

Der Herzog von Pailos ist das Oberhaupt eines der ältesten und traditionsreichsten Adelshäuser der Zyklopeninseln, zudem trägt er den Titel eines Konnetabels von Cyclopäa. Bei der Übernahme der Herrschaft durch Amene-Horas war Berytos einer der ersten Adligen, der der Kaiserin seine Loyalität schwor, und bis heute gibt er sich als einer der treuesten Anhänger der Horas. Man läge allerdings falsch, hielte man den Herzog deshalb für einen politischen Idealisten: Cosseira benutzt seine sichere Position, um so konsequenter seine eigenen Ziele verfolgen zu können, und zu denen gehören unter anderem die Wiedereinführung oder zumindest Duldung der Sklaverei im Reich. Daß er auch ein Mann der Sinnenfreuden ist, sieht man dem beleibten Adligen an; in Gesellschaft präsentiert er sich gerne in der traditionellen zyklopäischen Toga und ist ein gewitzter und unterhaltsamer Gesprächspartner. Oft täuscht der äußere Anschein der Dekadenz darüber hinweg, daß er sich ausgezeichnet auf die Geschäfte eines Aristokraten und Regenten versteht. Das größte Vergnügen bereitet Herzog Berytos das Intrigieren und das Schmieden geheimer Koalitionen.

Wichtige Großlogen

Üblicherweise sind Logen auf einen Ort beschränkt, doch die größten und wichtigsten haben sich in landesweiten Verbänden zusammengeschlossen, die die gemeinsamen Interessen pflegen und

Aktionen koordinieren sollen. Ansonsten ist ihre Macht gegenüber den einzelnen Häusern in der Regel gering - alles andere würde dem Ideal der Brüderlichkeit widersprechen.

Beziehungen: groß

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: Der Herzog unterstützt besonders die kolonialen Bestrebungen der Horas, denn bekanntlich gehen Plantagenwirtschaft und Sklaverei Hand in Hand. In Sachen Sklaverei ist seine Tochter locanda seit kurzem in Al'Anfa tätig und pflegt ausgezeichnete Kontakte zu den Zornbrechts. Den 'neuen' Seekönig behandelt er bisher mit Vorsicht, noch sucht er nach Schwächen und Angriffspunkten, um seine Ziele besser durchsetzen zu können.

Comto Urras von Hohenstein-Corden

Der Erbe einer unbedeutenden Signorie im Malurischen hat es durch Zielstrebigkeit und vor allem das gezielte Etablieren und Ausnutzen politischer Kontakte weit gebracht: Vom Landherrn von Malur über den Konnetabel Methumias bis zum Supremar-Camerlengo von Cyclopäa - ein Posten, der ihm Zugriff auf den Schatz dieser Provinz gewährt. Urras ist ehrgeizig und besessen davon, weiter aufzusteigen - so träumt er unter anderem voll der 1 Lochzeit mit Aldare von Vinsalt, und in seiner Eitelkeit verläßt sich der Stutzer mit der langen blonden Mähne schon darauf, daß sich ihre Neigungen schon ändern werden, wenn sie ihn erst einmal näher kennt. Urras' größtes Problem ist seine politische Inkompetenz: Er mag ja ein passabler, wenn auch ungerechter Verwalter sein, doch fehlt ihm jede strategische Weitsicht, und er hat sich bislang mit allerlei unklugen politischen Bündnissen und Affären mit den falschen Frauen mindestens ebenso geschadet wie genutzt.

Beziehungen: ansehnlich **Finanzkraft:** groß

Verwendung im Spiel: Der Comto ist als Intrigant und Widersacher eher harmlos - wer immer ein wenig Erfahrung im Großen Spiel hat, wird ihn ausmanövrieren und bloßstellen können. Gerade daher bietet es sich an, ihn den unerfahrenen Helden als Schrecken zu präsentieren und ihnen nach einigen Monaten oder Jahren den Triumph zu gönnen, seine Ränke gut zu kontern und später vielleicht gar um Hilfe gegen mächtigere Feinde gebeten zu werden.

Wenn sie jedoch im Namen aller angeschlossenen Logenhäuser sprechen, dann hört die feine Gesellschaft gut zu. Erzählerisch lassen sich diese Gruppen gut als Auftraggeber oder Verbündete ehrenwerter Helden einsetzen.



Falls Sie vorhaben, eigene kleinere Logen einzubringen, bieten wir Ihnen hiermit einen schnellen Namensgenerator an:

Erste Beschreibung (optional) (2W6)

- 2 Allgemeiner
- 3 Erhabene/r
- 4 Freiheitliche/r
- 5 Wahrhaftige/r
- 6 Einzige/r
- 7 Universelle/r
- 8 Ehrwürdige/r
- 9 Arcane/r
- 10 Alte/r und Anerkannte/r
- 11 Ehrbare/r
- 12 Patriotische/r

Grundwort (2W6)

- 2 Fraternitas/Sororitas der/des
- 3 Sodalität der/des
- 4 Gefährtschaft der/des
- 5 Gilde der/des
- 6 Gemeinschaft der/des
- 7 Loge der/des
- 8 Zirkel der/des
- 9 Compagnie der/des
- 10 Akademie der/des
- 11 Allianz der/des
- 12 Bruder-/Schwesterschaft der/des

Zweite Beschreibung (optional) (2W6)

- 2 immerwährenden (ewigen etc.)
- 3 ehrenhaften
- 4 horasischen
- 5 Bosparaner (Kusliker, Grangorer etc.)
- 6 wahren
- 7 geheimen (arkanen etc.)
- 8 erleuchteten
- 9 mächtigen
- 10 heiligen
- 11 wissenden
- 12 freien

Thema (W20)

- 1 Ehre
- 2 Hochmeister (Gebieten, Befehliger etc.)
- 3 Libertät (Freiheit etc.)
- 4 Wächter
- 5 Wissens
- 6 Treue
- 7 Macht
- 8 Tapferkeit
- 9 Barmherzigkeit
- 10 Annehmlichkeiten
- 11 Rechtes
- 12 Liebe
- 13 Mysterien
- 14 Hierarchen
- 15 Brüderlichkeit

- 16 Glaubens
- 17 (bestimmte Wissenschaft)
- 18 (beliebiger Ortsname)
- 19 (Göttername)
- 20 (Heiligen-/Halbgötter-/ Planetenna-me)

Selbstverständlich können beliebig viele beschreibende Zusätze aneinandergehängt werden, um die bei den Horasiern so beliebten anmaßenden Bandwurmnamen zu erzeugen, durch die sich gerade die kleinen und unwichtigen Gruppen auszeichnen.

Sankt-Gerons-Loge

Geschichte: Der einstmals extrem exklusive Adelsverein hat sich in den letzten Jahren auch dem zahlungskräftigere Großbürgertum geöffnet und bringt so die Mächtigen und reichen Schichten des Landes zum Entspannen bei kultivierten Gesprächen, gutem Wein und vorzüglichem Tabak zusammen. *Struktur:* Die einzelnen Logenhäuser bieten die Annehmlichkeiten gehobener Herbergen und sind weitgehend autonom. Alle fünf Jahre wird

Gemeinschaft der Freunde des Aves

Geschichte: Gestiftet wurde das 'Aventurische Casino für dem Aves wohlgefällige Ehrenlaute' auf Anregung König Dettmars, der so die friedliche Erkundung des Kontinentes und der darum liegenden Gestade fördern wollte. Binnen einer Generation war es der Ehrgeiz der meisten Veteranen und Offiziere aus besseren Kreisen, in der noblen Loge Aufnahme zu finden, und als der Aves-Klub schließlich begann, die ersten verdienten Ausländer und Gemeine aufzunehmen, entstand der elitäre Ruf einer 'Ruhmeshalle der lebenden Helden',

Struktur: Die Mutterloge in Vinsalt übt die Vertretung und Führung (Irrgesamten Großloge aus und ist für die Gewährung größerer Ausgaben, Planung von Expeditionen etc. zuständig. Ihre sonstigen internen Angelegenheiten regeln die Logenhäuser selbständig.

Harbaliom Bosparani (Verteidiger des Wahren Bosparan)

Geschichte: Einer der ältesten Geheimbünde des Königreiches am Yaquir ist heute zu einer anerkannten Gemeinschaft geworden: Die außen- und innenpolitischen Ziele (Anschluß Dröls und der Zyklopeninseln. Annahme des Kaisertitels etc.) wurden in den letzten Jahren verwirklicht, und heute ist die Mitgliedschaft vor allem ein nützliches

ein anderes Logenhaus mit der Vertretung nach Außen und der Erledigung der gemeinsamen Anliegen beauftragt.

Ziele: Den Mitgliedern einen ruhigen Ort zum Entspannen und Genießen zu gewährleisten.

Methoden: Für den Umgang mit normalen Störenfriedern besitzt jedes Logenhaus gut ausgebildete und kräftige Hausdiener, bei größeren Problemen werden die geeigneten der allesamt mächtigen und einflußreichen Mitglieder um Intervention gebeten.

Verbreitung: Logenhäuser gibt es in den größeren Städten - ein Haus in jeder der zwölf Städte wird angestrebt und die Ausdehnung in kultivierte Städte des Mittelreiches wie Punin, Havena oder Gareth keineswegs prinzipiell abgelehnt.

Beziehungen: sehr groß (Zu den Mitgliedern zählen Cusimo von Grangor, Mondinn von Belhanka etc.)

Finanzkraft: erheblich

Rolle im Spiel: Die Sankt-Gerons-Loge besteht einfach - sie hat keine besonderen Ziele außer der Wahrung des *status quo*, Dennoch läßt sie sich vorzüglich als elitärer Treffpunkt oder vornehmer Gesprächszirkel verwenden.

Ziele: Die Erweiterung und Vertiefung geographischer, botanischer, zoologischer und völkerkundlicher Kenntnisse und Förderung der kosmopolitischen Denkweise. Die 'Güldenlandfrage' tritt dabei hinter näherliegende Themen deutlich zurück. *Methoden:* Expeditionen, Vorträge, Debatten *Verbreitung:* Neben dem Haupthaus in Vinsalt bestehen Niederlassungen in Kuslik und den meisten anderen größeren Hafenstädten.

Beziehungen: groß (Zu den Mitgliedern zählen u.a. Admiral Gilmon Quent und Gransignor Ascanio Numapataupo von Malur.)

Finanzkraft: groß

Rolle im Spiel: Die Aves-Loge bietet einen guten Aufhänger für Erforschungsabenteuer jeglicher Art - sei es die Expedition zu den Waldinseln oder auch die Klärung der Frage, weiches Kultobjekt (oder welehe Krankheit...) genau der Vortragende aus der weiten Ferne mitgebracht hat.

Instrument, um Kontakt zu den Mächtigen zu bekommen.

Struktur: Eine Generalloge in Vinsalt, sieben Landeslogen in den Provinzen, Logenhäuser in den meisten Baronien und Freistädten - die Führung steht dem Kaiserhof nahe und genießt dementsprechende Autorität.

Ziele: Die Führungsstellung des Horasreiches in Aventurien durch Volksbildung und freien Handel.



Methoden: Werbeveranstaltungen, Argumente, Spenden für befreundete Künstler und andere Sympathisanten.

Verbreitung: Im alten Vinsalter Königreich in allen Schichten, auch Händler und Adlige - fast jeder fünfzehnte Erwachsene ist Mitglied.

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: sehr groß

Rolle im Spiel. Die Harbaliom ist eine sehr populäre Gruppe - und das ist ihre Stärke und Schwäche zugleich. Während sie als Gemeinschaft erheblichen Einfluß besitzt und ihre örtlichen Repräsentanten gerne 'des (gebildeten) Volkes Stimme' gegenüber dem Baron oder Signore vertreten, ist doch von einer automatischen Karriere durch die Mitgliedschaft nichts

mehr zu spüren.

Gesellschaftlicher Erfolg ist heute nur noch für die hauptamtlichen Organisatoren und Funktionäre wahrscheinlich - die Harbaliom Bosparani ist über die Jahre von einer 'halbrevolutionären Bewegung' zu einer 'Staatspartei' geworden.

Bund der Freidenker

Geschichte: Der Bund entstand als Zusammenfassung fortschrittlicher Debatierzirkel und auch heute noch gilt die Mitgliedschaft in dieser Loge bei den Kirchen der Rondra und des Praios, aber auch konservativen Kreisen der Hesinderkirche als ein Anzeichen für unfromme und demokratische Tendenzen. Struktur: Die Großloge in Kuslik stellt die lockere Dachorganisation für die überaus eigenständigen Einzellogen - mit zum Teil eigenen Lehrsystemen und Weihegraden - dar.

Ziele: Gleiche Rechte für alle intelligenten Zweibeiner, Volksbildung, freier Handel, allgemeine Verbrüderung und Weltfrieden, aber auch die Veredlung der Mitglieder durch Vermittlung besonderer Erkenntnisse über das Wesen der Welt - von Loge zu Loge kann das zwischen echtem kosmologischem Unterricht mit leicht magierphilosophischer Tendenz

und metaphysischem Geschwafel mit viel mystischem Brimborium schwanken.

Methoden: Argumente, Gefälligkeiten, Spenden, notfalls Bestechung und Erpressung mit dunklen Geheimnissen

Verbreitung: Aufgeklärte Adlige, Bildungsbürger, reiche Freibauern im ganzen Land

Beziehungen: groß (Zu den Mitgliedern zählen die Handelsherrinnen Fiaga ya Terdilion und Simona Weyringer vom Berg.)

Finanzkraft: sehr groß

Rolle im Spiel: Obwohl er sich primär der Weltverbesserung und Wohltätigkeit widmet, ist der Bund doch kein Schwächling: Seine Freunde und Zuträger sitzen an vielen Stellen, und wenn sich die Helden einen Namen als Kämpfer gegen engstirnigen Nationalismus und Fanatismus machen, so werden sie über kurz- oder lang von Agenten des Bundes angespro-

chen und im Austausch gegen Informationen und Material um weitere Gefallen in diese Richtung gebeten - kurzum, der Bund eignet sich gut als Auftraggeber für 'unhierarchische' Geheimdienstabenteuer mit moralisch-humaner Ausrichtung. Daneben macht es die sehr lockere Struktur der Großloge auch möglich, die eine oder andere Ortsloge in die Fänge eines habgierigen Scharlatans (oder, weit schlimmer noch, eines Geweihten des Namenlosen oder Dämonendieners) fallen zu lassen - ein solcher Zustand muß natürlich möglichst schnell und ohne Skandal beendet werden. Außerdem können Sie aber auch einzelne naive Weltverbesserer gelegentlich als komische Einlage verwenden - etwa wenn einem Bündler die drei 'zahmen' Orks entlaufen, die er zur 'Charakterbildung' auf sein Gut gebracht hatte und die Helden sie unauffällig und gewaltfrei zurückholen sollen...

Botschafter

Dies liegt daran, daß sie im Alter von 5 Jahren als einzige den Überfall einer Ork horde auf ihre Familie nördlich der Trollzacken überlebte. Das Institut nahm das Waisenkind auf (auch um die frühkindliche Entwicklung der Elfenmagie zu beobachten), das schon bald alle Mitschüler in den Zauberkünsten überflügelte.

Nach ihrem Abschluß arbeitete sie fünf Jahre im Institut, um schließlich - aus scheinbar unerfindlichen Gründen - in den diplomatischen Dienst übernommen zu werden. Sie verbrachte als Beraterin verschiedener Botschafter sieben weitere Jahre in Festum, Khunchom und Vinsalt, um schließlich selbst zur wichtigsten Botschafterin Kaiser Hals ernannt zu werden. Während der Horaskrise kurzfristig abberufen, kehrte sie bald darauf nach Vinsalt zurück, wo sie zwar argwöhnisch beäugt, aber wegen ihrer vermuteten guten Beziehungen geschätzt wird.

Die drahtige, weißhaarige Elfe versteht sich exzellent auf den Umgang mit Menschen - und darauf, mit geschickten Andeutungen, kleinen Geschenken und Freundlichkeiten Untergebene wie Gleichgestellte ihren Wünschen gefügig zu machen.

Sie ist sowohl in den arkanen Künsten als auch im Umgang mit dem blanken Stahl (und dem verborgenen Dolch) eine Meisterin.

Sie vertritt das Mittelreich hier freundlich, aber bestimmt, wobei sie insgeheim dafür Sorge trägt, daß der Adel des Horasreiches untereinander zerstritten bleibt. Sie versucht jedoch, jegliche Provokationen zu vermeiden, weswegen ihr die Aktionen der heißblütigen almadanischen Barone auch ein Dorn im Auge sind. Ihr momentanes Ziel ist die Erhaltung des *status quo* und die vorsichtige Erkundung des Horasreiches, das in Technologie und Finanzmacht allmählich das Mittelreich zu überflügeln droht.

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: immens

Verwendung im Spiel: Arela ist skrupellos - das weiß so gut wie jeder. Aber bislang ist niemandem im Horasreich bekannt, daß sie Spitzenagentin der KGIA und direkt Dexter Nemrod unterstellt ist. Selbst mit den übrigen Agenten im Horasreich hat sie wenig zu schaffen, und sie erledigt gewiß keine Feldarbeit selbst - ihre Mission ist das Sammeln

Arela Weißblatt, Edle von Ragath

Arela gehört zu den wenigen Elfen, die eine Magierschule besucht haben. Sie ist Meisterschülerin des Informations-Instituts zu Rommilys.





und Weiterleiten der höchstvertraulichen Fakten, die nur sie zu hören bekommt. Vor allem mittelreichische Helden werden die Botschafterin vielleicht das ein oder andere Mal aufsuchen wollen, um ihren Hals aus der Schlinge zu ziehen. Ob ihnen Arela eine solche Gunst gewährt, hängt jedoch allein von der Tatsache ab, ob die Helden und ihre Tätigkeit dem Mittelreich nützen oder schaden - sie hat nicht die geringsten Schwierigkeiten, politisch unbequeme Mitbürger auf ein horaskaiserliches Schaffott zu befördern!

Arela Weißblatt.

Geb.: um 2450 Horas; Größe: 1,85; Haarfarbe: weiß; Augenfarbe: grau; ST 15

Herausragende Talente: Stichwaffen 14, Schußwaffen 14, Körperbeherrschung 12, Selbstbeherrschung 14, Betören 11, Etikette 10, Lügen 12, Menschenkenntnis 14, Sich verkleiden 10, Alchimie 10, Alte Sprachen 10, Sprachen 12, Staatskunst 10, Gefahreninstinkt 11, Sinnenschärfe 11

Besondere Zauberfertigkeiten: alle gildemagischen oder elfischen Hellsicht-

zauber 11+; Beh. Brechen 10, Wider Hellsicht 10, Bannbaladin 13, Respondami 11, Ignorantia 11, Widerwille 10, Cryptographo 13, Sigillus Custodis 12, Applicatus 10

Zitate:

"Oh, sicherlich würde ich Euch gerne helfen, aber das birgt einige diplomatische Komplikationen, die erst einmal bedacht werden müssen. Wie wäre es, wenn Ihr nächste Woche noch einmal zum Tee vorbeikämet. Wär Euch der Windstag angenehm?"

Rhodeon

di Savertin-Shoy'Rina

Der Botschafter des Königs von Mirham ist derjenige, der einem Gesandten der Schwarzen Allianz am nächsten kommt: Denn so groß kann die koloniale Rivalität, so heiß der Seekrieg gar nicht sein, daß nicht doch beide Staaten einen Vermittler in all jenen Angelegenheiten brauchen, die beide Staaten trotz allem gemeinsam haben - und sei es nur der Austausch von höflichen Drohungen, diplomatischen Protestnoten und gelegentlichen Waffenstillstandsangeboten.

Dadurch steht der noch jung wirkende Gesandte König Damians häufig im Mittelpunkt - sowohl bei politischen

Verhandlungen wie auch in den Salons, in denen er dank seiner geschliffenen, wenn auch provokanten Redeweise und ebenso innovativen wie respektlosen Gedanken ein und aus geht.

Mit seiner hochgewachsenen Gestalt, dem schulterlangen blauschwarzen Haar und dem gepflegten Schnurrbärtchen ist der stets in schwarz gekleidete Edelmann eine imposante, wenn auch - dank des überreichlichen Schmuckes, der ihn einhüllenden Parfümwolken und sinnlich aromatisierten Cigarillos - eine fürwahr formidabel dekadente Erscheinung.

Daß er ein Adept der 'schwarzen' Mirhamer Akademie ist, streitet er keineswegs ab - tatsächlich liebt er es, in den Salons

und Logen der Freidenker die Philosophie der Wissenden zu verteidigen und gegen die Gleichsetzung schwarzer mit verantwortungsloser Magie zu sprechen.

Beziehungen: groß

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: Herr Rhodeon ist ein Schurke - aber ein sehr kultivierter: Tatsächlich stellt er geradezu den Archetyp des schwarzgekleideten Edelmannes da, der seinen nen Bart zwirbelt und tretende Beleidigungen ausstößt, während er seinen Gegner mit dem Rapiert durchbohrt. Seine diplomatische Immunität nutzt er bis zum äußersten aus, und was Zauberei, Gifte und Betrug angeht, kennt er keine Skrupel.

Granduco

Jucco d'Alentino-Firdayon

Als Honorarkonsul des Bornlandes zu Vinsalt hat Jucho von Dallenthin und Persanzig, der Altmarschall des Bornlandes nicht gerade unter Überarbeitung zu leiden: Den Posten eines Gesandten auf Lebenszeit hat er von der Adelsversammlung erhalten - nach Absicht der Bornländer eine ehrenvolle Pensionärsstelle, da politische Verhandlungen kaum zu führen sind und die wirtschaftlichen Kontakte ganz über das Haus Stoerrebrandt und die Nordlandbank laufen. Dennoch benutzt der alte Staatsmann die von ihm hinter den Kulissen erfeilschte Würde gekonnt zu seinem Vorteil, wie es immer schon seine Art war: Der fünfte Sohn eines verarmten bornischen Adligen wuchs praktisch auf den Straßen des Bornlandes auf und erwarb in dieser Streunerzeit die Weihe zum Phexgeweihten. Seitdem gelang es ihm, die Karriereleiter immer weiter emporzusteigen und Adelsmarschall zu werden - ein Posten, den er mit viel List und Verfahrenstricks vier Amtszeiten lang behalten hat, wo nur zwei erlaubt gewesen wären...

Mit ähnlichem Geschick hat er nicht nur erreicht, daß Kaiserin Amene-Horas ihn als entfernten Nachkommen des Drachentöters

Festo Firdayon von Aldyra sowie seinen von der Adelsversammlung verliehenen Großherzogstitel anerkannte, sondern auch die Übertragung der gewiß nicht ihm zustehenden Signorie Alentino in der Baronie Allyra erlangt, wo er die alte Burg mit Geldern aus unbekannter Quelle zum luxuriösen Landschloß aus- und umbauen ließ - kurzum, der Botschafter entspricht in jeder Hinsicht der Vorstellung vom blasierten, eitlen und leicht dekadenten Diplomaten ohne echte Aufgaben. Dennoch ist er ein gerngesehener Gast auf Empfängen und in Salons - wo er seine horathisierte Namensform bevorzugt - und nicht wenige suchen seinen Rat als Staatsmann oder Vermittler, den er gegen angemessene Gefälligkeiten auch gerne gibt - gegen ein gutes Honorar schreibt er sogar für Gazetten und Nachrichtenagenturen politische Kommentare und Hintergrundartikel.

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel. Man kann von Seiner Exzellenz einiges erwarten - aber keine Diskretion: Herr Dallenthin ist ein solcher Vielfach-Agent, daß es sich kaum zuzählen lohnt. Er beliefert Al'Anfa ebenso mit vertraulichem Material wie Vinsalt oder Gareth und sogar Festum. Daß er dennoch immer wieder als

Vermittler herangezogen wird, hat sehr viel damit zu tun, daß es vor allem belanglose Geheimnisse (man kann sagen Klatsch) sind, die er verrät, und daß sich die anderen Mächte darin gefügt haben, ihn als inoffiziellen Kontaktmann zueinander zu benutzen. Daß er nicht nur freier Mitarbeiter, sondern geradezu stiller Compagnon Hauce von Radleths in der Nachrichten-Agentur Nanduria ist, wissen





nur sehr wenige: Denn von Dallenthin ist ein hochrangiger Geweihter des Phex und hat die Agentur bewußt als 'privaten' Geheimdienst geschaffen.

Obgleich er nach außen hin das Leben eines reichen Müßiggängers führt, muß man davon ausgehen, daß der listenreiche Phexge-weihte einiges vorhat im Horasreich: Vermutlich sammelt er zurzeit Wissen für einen großen Coup, über dessen genaue Natur allerdings bislang nur er etwas ahnt.

Nazir ter Vaan

Ob es sich bei dem undurchsichtigen 'Emissär des Imperiums von Cantera und Corabis' tatsächlich um einen Botschafter aus dem Güldenland handelt oder nur um einen genialen Aufschneider, ist keinem derjenigen bekannt, der mit ihm handelt oder ihn wegen einer bevorstehenden Güldenlandfahrt befragt.

Nazir erschien vor vierzehn Jahren mit einem Kusliker Schiff das den güldenländischen Hafen Balan Kantara angelaufen hatte. Er konnte genügend Gold vorweisen, um eine Passage zu buchen und auch genügend, um sich eine Villa in der Nähe von Vinsalt zu kaufen. Des weiteren besaß er einen Siegelring, der ihn als Botschafter auswies. Er ist nur selten in der Öffentlichkeit zu sehen, und wenn, dann ist er stets in fremdartige, reiche Gewänder gekleidet. Man munkelt auch, daß es sich bei ihm um einen Schwarzmagier oder Al'Anfaner Spion handeln soll, bekannt ist jedoch nichts Greifbares über ihn. Es ist nicht schwer, ihn in der

Jucho von Dallenthin:

Geb.: 2458 Horas; Größe: 1,79; Haarfarbe: braunrot (fuchsfarben sozusagen); Augenfarbe: grün; ST 16

Herausragende Talente: Stichwaffen 12, Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 14, Bekehren 11, Betören 13, Etikette 17, Lügen 14, Menschenkenntnis 14, Geographie 13, Sprachen 10, Staatskunst 14, Gefahreninstinkt 13, Stimmen Imitieren 12, Sinnenschärfe 13; *Berufsfertigkeit* Schriftsteller 7

Zitate:

"Also, bei uns im Bornland machen wir das ganz anders..."

"Besucht mich einmal in Castello d'Alentino, Signorina. Von meinem Schlafgemach hat man einen entzückenden Ausblick auf das Yaquirtal..."

„Ich möchte hier fürwahr nicht den Eindruck erwecken, haltlosen Klatsch zu verbreiten - doch kürzlich erfuhr ich aus vertrauenswürdiger Quelle, daß die Prinzessin und ihre Reitlehrerin ..."

Öffentlichkeit zu erkennen: Außer seiner Adlernase und seinen goldenen Augen fällt ver allem seine schwarze Haut auf...

Beziehungen: groß

Finanzkraft: ansehnlich (aber allmählich abnehmend)

Verwendung im Spiel: Nazir ter Vaan (eigentlich: Na'Sr T'Arvan) stammt tatsächlich aus dem Güldenland und war dort ein hochrangiger Spion und Intrigant, der enttarnt wurde und der sein Heil in der Flucht suchte. Was seine dunklen Kräfte angeht, so beruht auch dieses Gerücht auf Tatsachen: Er ist ein Beschwörer und praktiziert damit eine im Güldenland übliche Form der Magie. Er hofft, in Aventurien Ruhe zu finden, ein wenig Macht und Wohlstand anzuhäufen und vielleicht irgendwann einmal inkognito zurückzukehren. Derweil verkehrt er in den verschiedensten Kreisen, sei es mit Niam von Bosparan oder Fiaga va Terdilion. Es ist unwahrscheinlich, daß dir Helden Nazir persönlich kennenlernen. Viel eher sollte er eine von finsternen

Gerüchten umgebene Figur bleiben, der man allerlei Verschwörungstätigkeit nachsagt. Vertrauenswürdige (oder kontrollierbare) Magier mag er jedoch vielleicht aussenden, um Wissen über die aventurische Dämonologie zu sammeln.

Zitate:

"Bei uns im Güldenland gibt es ein Sprichwort:..

"Ich wüßte nicht, was Euch das angehen sollte, mein Herr."

Nazir ter Vaan:

Geb.: unbekannt; Größe: 1,91; Haarfarbe: schwarz; Augenfarbe: golden; 'ST 14 *Herausragende Talente:* Etikette 10, Lügen 15, Dämonologie (als Spezialgebiet der Magiekunde) 17

Besondere Zauberfertigkeiten: nicht in aventurischen Maßstäben meßbar, aber etwa einem FUROR BLUT 17, einem HEPTAGON 15 entsprechend; mindere dämonische Effekte (einem elementaren MANIFESTO gleich) 16

Reedereien, Banken und Handelshäuser

Es ist schier unmöglich, auch nur jedes zehnte Handelsunternehmen des Horasreiches darzustellen - vorsichtigen Schätzungen zufolge gibt es mehr als Tausend, von denen die meisten nur eine Handvoll Angestellte haben. Hier können nur die wichtigsten und auffälligsten genannt werden - und dir ansonsten spielrelevanten zumindest erwähnt: Was dem adligen Intriganten seine heimlichen Verbündeten sind den Finanzmächten ihre Unterfirmen und Tarnunternehmen: Kaum ein Handelsfürst verzichtet darauf, für delikate Unternehmungen eigens eine Kompanie zu begründen, als deren Geldgeber er nur mit viel Mühe zu ermitteln ist und deren Hintermänner zu enttarnen durchaus Ziel eines Szenarios sein kann.

Das gilt natürlich besonders für die

Gesellschaften der Schattenmächte: Eine Auflistung der Namen, die nur zur Tarnung des organisierten Schmuggels, der Hehlerei und anderer ungesetzlicher Taten dienen, ist ebenso unmöglich wie unsinnig - hier müssen und wollen wir dem Meister völlig freie Hand beim Ersinnen, Darstellen und Opfern solcher Scheinfirmen lassen.

Tassilo Weyringer Erben

Von den großen Häusern ist dies eines der Ältesten: Die Weyringer sind eine regelrechte Dynastie von Handelsfürsten, die ihre Geschäfte seit vielen Generationen betreiben. Hauptgewerbe ist der Transport der einfachen Massengüter, die erst in großer Menge Gewinn bringen - doch das Haus hat auch die nötigen Kapazitäten,

um im Handel mit Weizen, Mehl und Wein noch ordentliche Profite zu erreichen: Es gibt kaum einen Adligen, der nicht zumindest gelegentlich die Überschüsse seiner Güter von Weyringer befördern läßt, und viele haben langfristige Verträge geschlossen. Das Haus und seine Methoden sind in den letzten Jahren recht behäbig geworden: Natürlich fahren stets dir modernsten und rentabelsten Schiffe und Fuhrwerke, doch sehr lange haben sich Weyrings auf ihren Lorbeeren ausruhen können und von alten Privilegien gezehrt, statt sich um neue Märkte und Kunden zu kümmern. Die Zentrale ist in Kuslik, weitere Zweighäuser in Vinsalt, Punin, Brabak und Havena zu finden; Niederlassungen und reisende Aufkäufer gibt es zwischen den Mühlen Phecadiens und den Weinbergen der Eternen.



Die Führungsstruktur des Hauses ist sehr komplex und steht der großer Dynastien kaum nach - neben der Geschäftsdirektorin Frau Simona stehen die übrigen Direktoren als gemeinsamer Vorstand, der wiederum vom Familienrat der inzwischen 51(!) Teilerben im In- und Ausland überwacht wird, die dazu noch jährlich neun Supervisoren ernennen, zu denen traditionell auch der Bürgermeister von Kuslik zählt. Kurzum, was gut gegen übereilte und hastige Fehlentscheidungen ist, kann sich Krisen und Umbruchzeiten wie den jetzigen Jahren schnell als gefährlicher Hemmschuh erweisen.

Beziehungen: groß

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: Das Haus ist auf dem besten Wege, von aktiveren Gesellschaften überflügelt zu werden: Dabei ist vor allem die Konkurrenz zum Haus Terdilion zu erwähnen, mir dem Weyringer auf dem Gebiet der Frachtschiffahrt rivalisiert. Im Spiel bietet es sich deshalb nicht zuletzt als Opfer überlegener Konkurrenz (oder gar hinterlistiger Intrigen aus Dröl und dem tiefen Süden) an, die von den betulichen Angestellten kaum noch abgewehrt werden können.

Simona Weyringer vom Berg

Die Chefin des uralten Hauses

ist weit mehr Adelige als so mancher neuernannte Baron: Ihre Etikette ist perfekt, und vermutlich könnte sie sämtliche Ehren- und Benimmregeln im Schloß aufzählen.

Sie ist ebenso intelligent und berühmt für ihr Faktengedächtnis und ihre Kopfrechenfähigkeiten, wie sie phantasielos ist: Vor allem die guten alten Methoden zählen, von 'neumodischen Experimenten' hält sie im Geschäftsleben nicht viel.

Frau Simona zählt zu den großen Förderern des Hesindetempels und gilt als führende Mäzenin der bildenden Künste - so wird etwa die 'Kusliker Galerie' alleine von ihr finanziert.

Seehandels-Gesellschaft Terdilion

Der rasante Aufstieg des Hauses Terdilion zu Belhanka ereignete sich erst unter der Leitung der noch heute aktiven Dame Fiaga, die mit 19 Jahren von ihrem Vater drei Karavellen erbt - der Reederei gehören zur Zeit 36 seegängige Schiffe und Anteile an weiteren 21. Schwerpunkte sind die Beförderung von gutbetuchten Passagieren, der Tuchhandel mit Dröl und Thorwal sowie der Fernhandel mit den Städten im Süden Aventuriens, vor allem aber der Handel mit Waren von den Zyklopeninseln - auf Wein und Purpur hat das Haus Terdilion fast das Transportmonopol. Ein neuer, für die Experimentierfreude typischer Gewerbezweig ist das Assecurance-Geschäft, bei dem die Schiffe und anderer Besitz der Kunden für hohe Prämien gegen Schäden und Verlust versichert werden. Das Haupthaus befindet sich nach wie vor in Belhanka, daneben bestehen größere Niederlassungen in Kuslik und Vinsalt, Grangor, Methumis, Neetha und Rethis sowie in Havena, Brabak und Neu-Bosparan, denen zum Teil kleine Filialen untergeordnet sind. Die Reederei ist heute ein sehr großes Unternehmen - an der Spitze des Ganzen steht Fiaga ya Terdilion als General-Direktorin, unterstützt durch Geschäftsführer Anascar Turamis, der vor allem die täglichen Geschäfte erledigt, sowie den Direktoren der einzelnen Kontore und Abteilungen. Eine davon, die Abteilung D (für 'Detection') unter Armantha Sedilon, ist zuständig für die Untersuchung der Fälle, in denen hochfliegende Pläne gescheitert sind und verfügt sowohl über eigene Ermittler wie ein gutes Budget zum Anwerben 'unabhängiger Spezialisten'.

Beziehungen. groß (Trotz des schnellen Aufstiegs sind die Beziehungen zu anderen Handelshäusern nicht schlecht, da Terdilion mehr auf das Erschließen neuer Märkte als auf das

Bedrängen der Konkurrenz setzt.)

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: Die Reederei Terdilion steht in der Tradition der Kaufmann-Abenteurer, die nach dem Kusliker Frieden als waghalsige Fernhändler und Blockadebrecher den wirtschaftlichen Wiederaufstieg des Landes einleiteten: Von Anfang an arbeitete Frau Terdilion gerne mit Glücksrittern und Questadores zusammen, um neue Rohstoffquellen zu entdecken, Handelsblockaden zu umgehen und lukrative Märkte zu erschließen. Die Führung der Reederei ist immer noch für waghalsige Entschlüsse bekannt, und es ist verhältnismäßig einfach, sie von einem lohnenden, wenn auch riskanten Projekt zu überzeugen. Daß dann aber auch immer wieder Problemlöser von innerhalb und außerhalb des Hauses benötigt werden, steht auf einem anderen Blatt. Ihre große Rolle im Südmeer hat die Reederei zu einem natürlichen Ziel Mengbillaner und Al'Anfaner Spionage und Sabotage gemacht.

Fiaga ya Terdilion

Die Reederin ist die Verkörperung der einstigen Abenteurerin und fühlt sich sowohl an Bord ihres Flaggschiffes *Unbeirrt* als auch in den Rechenstuben der Reederei wohl. Zu ihren Freizeitvergnügungen gehören das Boltanspiel und der Besuch des Rahjatempels, den sie auch finanziell unterstützt. Sie ist weiterhin Mäzenin der einheimischen Künste und des freien Journalismus und fördert den Betrieb der Druckereien von Belhanka. In der Politik strebt sie den Ausgleich mit dem Mittelreich an und setzt ihre Finanzen gegen alle Ultrationalisten ein, wobei ihr ihre frühere gute Beziehung zu Fürstin Kusmina von Kuslik allerdings manche Vorwürfe eingebracht hat. Zu ihren geheimsten Wünschen zählt der nach gesellschaftlichem Aufstieg und sie

hat schon mehrfach dezent ihre Fühler nach einem Adelstitel ausgestreckt. Fiaga ya Terdilion ist eine kleine, energische Mittfünfzigerin mit strohblondem Bürstenhaarschnitt, die stets dem Anlaß entsprechend korrekt gekleidet ist und ein Faible für auffälligen Schmuck hat. In den letzten Jahren wird sie bei gesellschaftlichen Anlässen nahezu stets von ihrer Gesellschaftsdame Madolina ya Pirras begleitet, die nicht zuletzt die Aufgabe hat, ihr diskrete Hinweise auf Etikette und Vornehmtuerei zu geben. Denn Frau Fiaga ist eine Frau aus der Mittelschicht, die sich auf einmal von Baronen und Grafen umgehen sieht und gewisse Anpassungsschwierigkeiten hat. (Man merkt deutlich, daß ihre Vorstellung von den schönen Künsten weit mehr im Sinne Rahjas als Hesindes ausgeprägt ist.)

Verswendung im Spiel: Die Reederin läßt sich im Abenteuer vor allem dann als Auftraggeberin einsetzen, wenn es um gesellschaftliche Ereignisse (vor allem im Raum Belhanka) geht, denn zumindest die einfacheren geschäftlichen Aufträge überläßt sie meist ihren Direktoren. Genauso wie sie Angriffe ihrer Feinde aus Al'Anfa zu befürchten hat, drohen auch immer wieder Attacken aus dem eigenen Land, denn ihre früheren engen Kontakte zu Fürstin Kusmina bieten natürlich viel Stoff für Verleumdungen und Intrigen. Eher humorvoll läßt sich ihr Mäzenatentum verwenden, das sie schon manches mal einem Betrüger hat aufsitzen lassen.

Zitate:

"Erfahrene Avesbrü... äh, Questadores also seid ihr; Nun, dann hätte ich vielleicht eine Aufgabe, um eure Fertigkeit auf die Probe zu stellen..."

"Die zweihundert Quader Eternenmarmor sind was, sagt Ihr? ... Gut. Corallyo kann sich seine Papiere holen. Ich gehe der Sache selbst nach..."



Liegerfeld & Sandfort Handelscompagnie

Dieses aus dem Zusammenschluß zweier alt eingesessener Häuser gebildete Unternehmen spiegelt die Macht wie die Probleme Grangors wieder, denn es ist vor allem im Nordland-handel engagiert. Das sättigende Brot kommt durch den Handel mit Pökel-, Stockfisch und Salzfleisch (Sandfort-Zweig) herein, doch für die Wurst sorgt der Liegerfeldsche Handel mit Luxusgütern wie Glas und Edelsteinen: Die Einkäufer der Liegerfelds reisen zu den Purpurfärbereien der südlichen Städte und den Juwelieren von Silas, um dort die kleinen und leichten Dinge zu erwerben, die sie bei geringen Transportkosten mit großem Gewinn wieder absetzen können. In letzter Zeit ist die Gesellschaft dazu übergegangen, im Norden kostbare Rohprodukte wie Mammutzähne, Walbein und Bornländer Bernstein

als Bezahlung anzunehmen, so daß ihre Schiffe sowohl auf dem Hin- wie Rückweg zu einer beliebten Beute der Thorwaler werden. Die beiden ursprünglichen Häuser sind nur verbunden, keinesfalls verschmolzen. doch hat sich als sinnvoll erwiesen, wenn der geborene Kaufmann Ebron Liegerfeld die Geschäfte führt und sein enger Freund Torvon Sandfort als Stadtmeister die nötige politische Unterstützung organisiert.

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: Die beiden Hauptgesellschaften sind sich darin einig, daß die Stadt Grangor ebenso wie die Händlerschaft Reformen braucht - und daß ihre Gesellschaft dazu wie geschaffen ist, die anderen Händler wohlwollend in die richtige Richtung zu geleiten. Dieses Hegemoniestreben hat natürlich allerlei Wider-sacher auf

den Plan gerufen, zu denen nicht nur die kleinen Häuser Grangors, sondern auch die Kaufleute des übrigen Reiches zählen, denen der allmähliche Niedergang Grangors nur recht sein kann.

Torvon Sandfort, Stadtmeister zu Grangor

Der junge, strebsame Mann gilt als reformfreudig, versteht es jedoch durch diplomatisches Geschick und finanzielle Begünstigung auch die konservativen Mitglieder der Grangorer Inneren Stube nicht zu vergrämen, so daß seine regelmäßige Wiederwahl gesichert erscheint.

Der hübsche, unverheiratete Torvon lebt mit seiner Schwester Aduque zusammen, doch es gibt viel Gerede, wie eng die Freundschaft sein mag, die ihn mit seinem etwas jüngeren, zierlichen Geschäftsfreund Ebron Liegerfeld verbindet.

Haus Darando

Diese Gesellschaft wurde vor allem im Handel mit Waren von den Zyklopeninseln und aus dem Süden groß, doch nach dem Kusliker Frieden begann der Niedergang. Auch heute noch bestehen gute Verbindungen nach Rethis und Teremon, Chorhop und Dröl, und sogar nach dem Aufstieg der Reederei Terdilion, hat das Haus einen beträchtlichen Anteil am Geschäft mit jenen Regionen.

Die wirklichen Gewinne werden allerdings eingefahren, seitdem sich das Haus Darando vor allem dem Spezialhandel mit Waffen zugewandt hat: Die Kontakte zum Ardaritenorden und seinem 'Hofschmied' Saladan waren schon immer gut, Experten für die Begutachtung von Zyklopenwaffen besitzt das Haus seit eh und je - daher konnte es sich eine führende Stellung sowohl im Großhandel mit Säbeln und

Entermessern für Reiterei und Flotte wie auch im Geschäft mit erlesenen Einzelstücken erkämpfen. Für das Haus Darando ist das Geschäft dennoch ein tagtäglicher Drahtseilakt. Nicht etwa, weil die finanzielle Lage kritisch wäre, doch vieles hängt an den guten Beziehungen und einer Unmenge Gruppen und Personen mit widersprüchlichsten Zielen: Für den günstigen Einkauf Arivoror Waffen ist das Wohlwollen der Rondrakirche erforderlich, für die Beibehaltung der Lieferverträge mit der Horaslegion müssen auch Armbrüste und Arbaletten ins Programm genommen werden. Was die exzellenten Einzelstücke angeht, kann man auf die Gunst der Ingerimmgeweihten nicht verzichten, doch ohne den Besitz und Einsatz großer Manufacturen käme nur halb so viel Geld in die Kassen. Waffen aus Khunchom sind sehr begehrt, doch ihre

Einfuhr ergrimmt die Nationalisten...

Fast ungewollt hat sich das Haus dadurch zu einem fast undurchschaubaren Dickicht aus der kleinen Stammfirma in Neetha und unzähligen Beteiligungen, geheimen Übernahmen, diskreter Hegemonie an Handelsunternehmen, Manufacturen, Kontoren und anderen Unter-, Neben- und Scheinfirmen entwickelt.

Beziehungen: groß *Finanzkraft:* groß

Verwendung im Spiel: Die extreme Zersplitterung hat dazu geführt, daß das Haus Darando fast überall insgeheim seine Finger im Spiel haben kann - doch keineswegs nur als aktiver Part.

Nicht selten scheu sich einzelne Glieder des Dekapus auch Überfällen und Intrigen ausgesetzt, die besser von Außenstehenden als offiziellen Mitarbeitern des Hauses Darando gelöst werden können.

Sulvo Genußmittel-Compagnie

Groß ist diese Firma nicht unbedingt - aber sie treibt mit erlesenen Waren Handel und kann erhebliche Gewinne durch den Verkauf und Versand von rahjagefälligen Gütern erzielen: Wein und Spirituosen, Parfüm und Duftöle, Schönheitspflege und Kosmetik, Miederwaren und Spitzenstoffe, Schmuck und Miniaturen sowie erotische Darstellungen und Novellen bringen jährlich viele Dukaten in die Kassen doch auch mit lehrreichen Schriften über den Weingenuß oder die

Liebeskunst und allerlei Schnickschnack wie Glücksbringern aus Amethyst und geschmücktem Reitbedarf wird gehandelt. Das Haupthaus befindet sich in Belhanka, wo auch die meisten Gesellschafter der Compagnie residieren: Neben der *Gemeinde der Freude* als Gesamtheit zählen Frau Terdilion und dir Hüterin des Kelches persönlich dazu. Die wenigen Filialgeschäfte in anderen großen Städten sind meist klein, aber gediegen eingerichtet und liegen stets in gutbürgerlichen oder Künstlervierteln

- die Nähe zu Hafen und Hurengebieten wird strikt vermieden.

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: Sulvo ist der weltlichgeschäftliche Arm der Rahjakirche und primär an der Mehrung des Reich-tums der Gesellschafter interessiert-doch nebenbei dient die Compagnie auch vielfach als bürgerliche Fassade, wenn der Kult etwas erreichen, vermitteln oder veranlassen will, ohne sofort als Auftraggeber kenntlich zu sein.

Dröler Commerciens-Syndikat

Seit Stadt und Land Dröl zum Horasreich gehören, hat die dort schon immer vorherrschende Händler- und Kauffahrerallianz

auch erheblichen Einfluß im Norden gewinnen können. Ihre wichtigsten Gewerbezweige sind der Handel mit Spitze (nahezu ein Monopol) und anderen Dröler Waren, aber

auch Geldverleiherei und Schmuggel. Wenn man betrachtet, mit welcher Geschicklichkeit und manchmal auch Grobheit sich das Dröler Syndikat in neue Märkte zu drängen versteht,



den wird auch die Abneigung nicht wunden, die die alteingesessenen Firmen des Lieblichen Feldes verspüren.

Das Syndikat unterhält in alten wichtigen Städten Filialen, deren Reviere sorgfältig abgegrenzt sind und die (vor allem über weitere Scheinfirmen und Tavernen) auch dem organisierten Schmuggel, dem Kreditwucher und dem illegalen Glücksspiel, aber auch dem 'Schutz' ausgewanderter Drôler als Fassade dienen. Prinzipiell zeigt es sich aber gerade der Öffentlichkeit als sehr kooperativ, und man kann nur spekulieren, wie viele Offizielle vom chababischen Zöllner über die Hafenmeisterin bis zum Hauptmann der Kusliker Garde eine Gehaltsaufbesserung vom Syndikat erhalten, die mitunter ganz offen als

'Leibrente für Beraterdienste' gezahlt wird.

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: Das Syndikat dient unter anderem als das legale Aushängeschild des größten horasischen Verbrecherkartells: Es hat Filialen und Türschilder, und jeder kennt seine Aktivitäten- nur nachweisen kann man ihm nie etwas, nicht zuletzt aufgrund der überaus engen Beziehungen zum Drôler Senat, der in manchen Fällen für die politische Rückendeckung sorgt. Üblicherweise werden enttarnte Unternehmen (wenn sie denn überhaupt zum Syndikat zurückverfolgt werden können-) voller Entsetzen geschlossen, die 'Schuldigen' entlassen und die Aktivitäten neu organisiert.

Fildörn Cerastelli

Zumindest in wirtschaftlicher Hinsicht ist der Kaufmann in besten Jahren der wahre König von Drôl: Als Herr über zahlreiche Schiffe und Wagen, mehrere Tuch- und Spitzenmanufacturen und Anteilen an Silberminen besitzt er unstrittig ein Vermögen, das das der traditionsreichen di-Balligur bei weitem in den Schatten stellt. Als Reeder und Spediteur hat er als einer der ersten den Anschluß Drôls an das Horasreich gutgeheißen und auch maßgeblich für die Akzeptanz dieser Tatsache bei den übrigen Kaufleuten gesorgt. Persönlich ist Fildörn ein gerissener Lokalpatriot, der die Oberhoheit der Horas rein nüchtern-kaufmännisch sieht und die Belange Drôls weit höher stellt.

Nachrichtenagentur Nanduria

Ob der Informationsdienst seinen Namen nach dem Sohn von Hesinde und Phex oder aber nach der Schrift trägt, ist unbekannt - passend wäre jedenfalls beides: Die Agentur ist dafür bekannt, mit Geschick und List an Wissen zu gelangen, das sie dann an die diversen Gazetten innerhalb und außerhalb des Horasreiches verkauft. Denn die einzige und zugleich sehr einträgliche Ware dieser Gesellschaft ist Information. Damit ist Nanduria so etwas wie einer der führenden 'Meinungsmacher' im Horasreich, auch wenn sie selbst keine großen Druckhäuser besitzt oder auflagenstarke Gazetten verbreitet. Die Hauptredaktion befindet sich in Vinsalt, weitere Agenturen gibt es in Kuslik, Grangor, Arivor, Belhanka und Drôl; dazu kommen noch zahlreiche Korrespondenten und Kommentatoren in verschiedenen Orten des Horasreiches und außerhalb.

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: Die Agentur Nanduria eignet sich als Privat-Geheimdienst (der Phexianer Hauce von Radoleth und Jucho von Dallenthin), aber auch als schlichte 'MetaGazette': Die Helden können von ihren unauffälligen Korrespondenten über vergangene Erlebnisse befragt werden, für eigene Berichte Lob und Lohn erhalten oder gar als freie Mitarbeiter wirken. (Die politische Redaktion hat nicht selten mit Spionage und Korruptionsskandalen zu tun, die Leute der Kriminalitätsredaktion sind vielfach privaten Ermittlern zu vergleichen - und bei den zuständigen Behörden ähnlich beliebt.) Was kaum jemand kennt, ist die Praxis der 'Exklusivberichte': Nach dem Prinzip des größten langfristigen Nutzens werden manche Hintergrundrecherchen auch

ausschließlich 'interessierten Parteien' angeboten, die nach dem Erwerb selbst entscheiden können, wann und ob sie sie veröffentlichen - daß Graf Croenar jemals einen exzellenten Bericht über seine Kontakte zu Answin Rabenmund publizieren wird, ist höchst unwahrscheinlich, und doch hat er 1.000 Dukaten für die alleinigen Rechte gezahlt ...

Hauce von Radoleth

Der ehemalige Abgänger des Informationsinstituts zu Rommily war immer schon ein Spezialist im Auffinden von Gegenständen und Fakten. Der 'Profanmagus' ist ein verschlagener Intrigenspieler und ein eitler Stutzer dazu, was ihn geradezu zum Musterexemplar des vornehmen Horasiers macht. Hauce lebt in einem der besseren Viertel von Kuslik, wo ihn viele vornehme Herrschaften, aber auch Personen von übelstem Leumund aufsuchen, wenn Phex seinen Mantel über die Stadt gebreitet hat. Er hat den Wissenschaften abgeschworen, um den schnellen Dukaten zu machen - und ihn ebenso schnell wieder auszugeben. Nachdem er lange Jahre selbst als Einbrecher unterwegs war, verlegte er sich nunmehr auf 'Vermittlungsdienste', was seinem Hang zur Bequemlichkeit auch eher entgegenkommt. Auf-Anregung des bernländischen Gesandten eröffnete er vor einiger Zeit als perfekt legales Unternehmen die Agentur Nanduria, für die er heute noch einiges an Arbeit tut, auch wenn er die alltäglichen Dinge längst diversen Redakteuren übergeben hat. *Verwendung im Spiel:* Hauce mag für die Helden vor allem als Auftraggeber in Erscheinung treten, doch er kann auch als Informant von Nutzen sein, denn er hat schon für so manchen ach. so ehrbaren Bürger oder Adligen Dinge besorgt oder verschwinden lassen

und hat die 'alten Zeiten' nicht vergessen. Natürlich sind solcherlei Informationen für Außenstehende nicht billig - Hauce hat schließlich auch seine Ehre und seinen Stolz.

Hauce von Radoleth:

Geb.: 2460 Horas; Größe: 1,77, Haarfarbe: dunkelblond; Augenfarbe: *grau*; ST 14 *Herausragende Talente:* Körperbeherrschung 12, Sich Verstecken 10, Feilschen 11, Menschenkenntnis 15, Schätzen 12, Sich Verkleiden 10, Alchimie 12, Heilkunde Gift 12, Schlösser Knacken 10, Gefahreninstinkt 13

Besondere Zauberkünste: gildenmagische und elfische Hellsichtzauber 10+, Was verschwunden... 8, Aurarcania 10, Bannbaladin 14, Horriphobus 10, Respondami 12, Foramen 11, Motoricus 13, Transversalis 10, verschiedene Illusionszauber und Selbst-Verwandlungen 7+





Fürstlich Aranische Handels-Compagnie

Das größte Handelshaus Araniens ist seit einigen Jahren auch im Horasreich aktiv; betont aber den 'tulamidischen' Aspekt ihres Geschäftes (aranische Teppiche, Gewürze aller Art, leichte Rauschkräuter wie Zitabhar und Cheriacha im Austausch gegen horasische Technik und Luxuswaren). Sie läßt sich vom alteingesessenen tulamidischen Geschäftsmann Chadim ibn Charef vertreten. *Beziehungen:* groß

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: Die FAHC bietet für die Helden vor allem die Möglichkeit, tulamidische Prachtentfaltung und aranischen Lebensstil kennenzulernen, ohne

das Liebliche Feld verlassen zu müssen. Sicherlich fällt in ihrem Umfeld auch einmal der ein oder andere Auftrag für bewaffnete Reisende oder stadtgewandte Glücksritter ab, aber es sollte nie sicher sein, ob man nicht gerade einer phexgefälligen List aufgefressen ist.

Chadim ibn Charef

Ein ehemaliger Söldner in Diensten Khunchoms und Araniens, der schon weit länger im Lieblichen Feld Handel treibt als die FAHC und nur durch üppige Gehalts- und Prämienversprechen dazu bewogen werden konnte, als ihr Repräsentant im Horasreich zu agieren. Chadim kann sich in seinem Palazzo

in Vinsalt ganz wie ein tulamidischer Potentat geben und dabei auf sein Geld achten wie ein Grangorer Stockfisch, auf die 'sandfressenden Novadis' schimpfen und im nächsten Satz Geschäfte mit ihnen anbahnen, vor allem aber - wie bei einer Fünfpersonenpartie Kamelspiel - ein wenig Unruhe unter seinen Handelspartnern stiften, mit dem leeren Kamel drohen, selbst seine Mittlerdienste anbieten, drei Punkte Teppiche opfern und schließlich zufrieden den Großteil der Waren in die eigene Oase schaffen. Seine Körperfülle, sein kahler Schädel und seine kleinen schwarzen Augen täuschen über seinen scharfen Verstand und seine Meisterschaft mit dem Tuzakmesser hinweg.

Banken

Neben den 'klassischen' Handelshäusern haben sich im Horasreich mittlerweile auch Banken und Leihhäuser etabliert, die über eine nicht unbeträchtliche (Finanz-)Macht verfügen. Mehr zu diesen Häusern finden Sie im Heft Das Reich des Horas auf Seite 52.

Bankhaus Bosparan

Diese seriöse, fast staatliche Bank bietet Adligen mit Finanzproblemen stets großzügige Hilfen, doch wird stillschweigend erwartet, daß die Schuldner der Kaiserin sich auch politisch in ihrem Sinne verhalten. Das Bankhaus residiert natürlich in Vinsalt, hat aber Niederlassungen in jeder Großstadt und zahlreichen Baroniehauptstädten und Orten entlang der Horasstraßen.

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: immens

Verwendung im Spiel: Die Staatsbank ist und bleibt seriös und bieder; weshalb die Bank trotz ihres Reichtums auch immer ein sehr berechenbarer Akteur bleiben wird, der auf Sicherheit und Stabilität setzt und allenfalls dann Experten von außen hinzuzieht, wenn es um die Untersuchung oder Beilegung von Turbulenzen im horasischen Wirtschaftsleben geht.

Nordlandbank

Die in Nordaventurien einsam herrschende *Festumer Wechsel- und Einlagenhalle* gehört

auch im Horasreich zu den Großen; der größte Trumpf der Bank ist ihre unvergleichlich weite Verbreitung - denn auch in Festum, -Khunchom und Al'Anfa werden die Kunden empfangen und bedient.

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: groß (die horasischen Filialen) *Verwendung im Spiel:* Die Konkurrenz setzt der Nordlandbank einigermaßen

zu, und das ist sie nicht gewohnt. So seriös das Stammhaus in Festum auch ist, hier kann es immer wieder vorkommen, daß sich die überforderten und verunsicherten Bornländer in teils geschickte, teils hanebüchene Intrigen gegen die Konkurrenten verstricken.

Handelsbank ya Strozza

Die *Handelscompagnie & Bankhaus Cyrano ya Strozza Gehrüder Söhne* ist Geldgeber für vielerlei Handelsgeschäfte und zählt auch manchen Adligen in Geldnöten zu ihren Kunden. Das Haupthaus der Bank ist in Methumis etabliert, doch auch in den übrigen der Zwölf Städte hat das Haus zumindest eine kleine Niederlassung.

Beziehungen: groß *Finanzkraft:* groß

Verwendung im Spiel: Die ya Strozzas machen Geschäfte mit allem und jedem, so sagt man - und das stimmt beinahe: Die Macht der Bank im Rücken, beginnen sie nun eine Serie von Beteiligungen an Handelshäusern und Manufacturen, deren Ende nicht abzusehen ist: Vielleicht entsteht hier ein neuer finanzieller Gigant, vielleicht steuert das vielversprechende Unternehmen auch auf den Bankrott zu - und wird so oder so noch einige Unruhe verursachen.

Lessandro ya Strozza

Der Leiter der Handelsbank ist zwar gutaussehend, aber doch eher eine unauffällige Erscheinung und das ist ihm auch ganz recht so, da er lieber aus dem Hintergrund die Fäden zieht. Dank zahlreicher Kontakte und gutbezahlter Handlanger kann er fast alle Transaktionen über Strohmänner abwickeln - auch die neueste Praxis, eigentlich hochver Zollte Waren undeckelt ins Land zu bringen (vom Schmuggel verbotener Güter schreckt er allerdings noch zurück). Dieses Gewerbe hat ihn in letzter Zeit

mehrfach mit dem Dröler Syndikat zusammenstoßen lassen und noch ist unklar, ob Meister Strozza den Kampf aufnehmen oder sich (vielleicht durch Einheirat) arrangieren will.

Grangorer Darlehensbank

Der Grangorer Geldverleiher Faldor Stipenbrink hat erfolgreich die unabhängige Konkurrenz seiner Heimatstadt zu einer mächtigen Bank unter seiner Führung zusammenschließen können. Die Bank kümmert sich wie keine andere der großen Banken auch um kleinere Kunden. Sie hat neben dem Stammhaus Filialen in allen größeren Küstenstädten. *Beziehungen:* ansehnlich *Finanzkraft:* groß

Verwendung im Spiel: Die 'GD' eignet sich in erster Linie als erbarmungsloser Gläubiger in Not geratener Helden oder Meisterfiguren.

Faldor Stipenbrink

Der Grangorer Geldverleiher Faldor Stipenbrink ist ein kleiner, dickbäuchiger Mann mit schütterem Haar und einem nie erlahmenden Lächeln. Er gilt als humorvoller Mensch - solange es nicht um sein Geld geht. Kunden sollten daher stets pünktlich zurückzahlen und sich an die ausgemachten Bedingungen halten und werden ihn dann nur als gutgelaunten Gesellen kennenlernen, der sich in der Öffentlichkeit häufig großzügig gibt und eine Schwäche für das Glücksspiel hat. Allerdings spielt er nach Möglichkeit nur mit Schuldnern, so daß es nicht soviel ausmacht, wenn er verliert...

CAC-Creditanstalt

Die 'Cayserlych Adventuriische Compagnie' gilt als älteste Handelsgesellschaft Aventuriens. Der Einstieg in das Kredit- und Wechselgeschäft hat einen neuen Aufschwung herbeigeführt, und der gute Name



der CAC lockt noch immer wohlhabende und verlässliche Kunden an. Das Directorium in Bethana hat weitere Filialen in Vinsalt, Kuslik und Belhanka eröffnet.

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: Schon unter

der Ägide Gräfin Udoras hat sich die CAC zu einem wichtigen Spieler im Gerangel um Macht und Einfluß im Horasreich entwickelt. So seriös das Bankhaus Bosparan, so umtriebig ist dieses Geldinstitut des Hochadels. Politisch neutral, ist es vor allem als Vermittler und Anbahner

größerer wirtschaftlicher Transaktionen aktiv, stellt für spezielle Geschäfte diskrete Konten zur Verfügung und erwirbt völlig unauffällig mal hier, mal dort eine verheißungsvolle Manufactur oder Handelsfirma - niemals völlig, sondern immer nur minimal mehr als zur Hälfte.

Die Geweihtenschaft

Die Kirchen der Zwölfe sind angesehen im Lieblichen Feld, und besondere Macht genießen darunter die der Rondra und der Hesinde. Doch auch sonst kann der Eintritt in eine Kirche den Zugang zu weltlicher wie geistlicher Macht bedeuten.

Nicht näher beschreiben können wir die zahlreichen Kulte der unzähligen Regional-, Lokal- und Berufsheiligen, die allorten verehrt werden, doch muß man sagen, daß der charismatische einheimische Anführer eines populären Heiligenkultes gerade in der Unter- und Mittelschicht oft weit einflußreicher sein mag als der Vertreter einer der großen Kirchen, ganz gleich, ob seine Aussagen theologisch-scholastisch haltbar sind oder nicht. Viel dagegen tun können die Kirchen nicht, denn nur ein Narr würde an der Zuneigung rütteln, mit der die Dörfer, Stadtviertel, Gilden und Zünfte an 'ihrem' Heiligen hängen.

Gemeinschaft des Lichtes

Wie bereits gesagt, war das Schisma der Lichtboten für die Macht der Praioskirche nicht gerade förderlich, und das 'Kleine Schisma', der unaufhörliche Streit zwischen den zwei Wahrern der Ordnung in Vinsalt und Tröl, hilft auch nicht. Da zudem die einzige Aufgabe, die die Kirche auch im Volke beliebt machen kann, der Kampf gegen Geister, Flüche und schädliche Zauberei, hierzulande weitgehend von der Gemeinschaft der Hesinde erfüllt wird, muß man sich in Neu-Gareth wohl damit abfinden, daß die Kontrolle über das Horasreich äußerst schwach ist. Der einzige 'Lichtblick' ist dabei auf den Zyklopeninseln zu erkennen: Hier zieht das Orakel auf Balträa auch zahlreiche Liebhaber

an, und im Kampf gegen die Diener des Namenlosen stehen die Geweihten des Praios in erster Linie.

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: ansehnlich

Starvun Lorian

Der ältliche und für seine Strenge bekannte Wahrer der Ordnung Bosparan ist zugleich der Leiter des Vinsalter Tempels. Sein bedeutender Titel birgt jedoch wenig Macht, da ihm ansonsten gerade einmal ein zweiter größerer Tempel in Kuslik untersteht. Neetha gehört bereits zum Gebiet seines Erzrivalen Praionor di Baligur, der ihm an weltgewandtem Auftreten und geistiger Flexibilität weit überlegen ist.

Dabei ist Vater Staryun weder ein ehrgeiziger Dummkopf noch ein korrupter Tyrann - er vertritt nur eine sehr 'mittelalterliche' Weltsicht voller Strenge, unerbittlicher Sühne, Strafen und Bußen, die besser in ein gesetzloses Grenzland paßt als in das hochzivilisierte Horasreich. Seine regelmäßigen Audienzen bei der Kaiserin nutzt er, um sie zu mehr Härte gegen Staatsfeinde aufzufordern und andere 'Unordnung' im Staate anzumahnern - bislang ohne nennenswerten Erfolg.

Boutsen Kureon

'Praiosflamme' ist der Ehrentitel des Wanderpredigers, der insgeheim dem Bannstrahl Praios' angehört und als Brandredner gefürchtet ist, da er nicht nur die Ausschweifungen des Adels und der Pfeffersäcke anprangert, sondern auch der einfachen Bevölkerung ein (nach seinen Maßstäben) Moralisch einwandfreies - und das heißt vor allem praiosgefälliges,

unphexisches und unrahjaisches - Leben eintrichtern will. Dabei wird er von einigen zwielichtigen Kahlköpfen unterstützt, die seinen Predigten oftmals handgreiflich aufmerksames Gehör verschaffen. Ursprünglich ein harmloser, wenn auch lauter Wanderprediger, hat sich Boutsen Kureon zum Kristallisationspunkt für all jene gewandelt, denen die Horasverehrung suspekt und die Treue zum Neuen Reich wichtig ist. Er und seine Kahlköpfe sind die letzten Reste der Bannstrahler, die man noch im Lieblichen Feld finden kann - und allein diese Tatsache Kurde ausreichen, um ihn auf das nächste Schiff nach Havena zu befördern.

Beziehungen: gering

Finanzkraft: hinlänglich

Verwendung im Spiel: Einer flammenden Predigt Kureons zuzuhören, mag sicherlich ein Erlebnis für die Helden sein, allein, nähere Bekanntschaft mit ihm mag einem schnell den guten Ruf kosten - und vielleicht sollen ihn die Helden ja auch überwachen oder sie werden in einen durch seine Hetzreden angestachelten Aufruhr verwickelt.

Zitate:

„Auch ihr in euren Palazzi. ihr Wucherer und Rechtsbrecher. höret, bereuet und kehret um! Nicht Boron wird für euch neben Rethon stehen, sondern der gleitende Herr selbst wird euch mit seinem reinigenden Feuer an eure Hofart gemahnen!“

„Wo hat man es schon einmal gesehen, daß man den Enkel höher schätzt als den Groß-vater? Doch nur dort, wo finsterste Kultisten engen Wandel predigen! Ewiger Wende!! abes heißt nichts anderes als Anarchie!“

Bund des Schwertes

Man muß nicht mehr viel sagen über die mächtige und staatstragende Kirche der Rondra: Der Blitzstrahl-Bund zu Arivor stellt eine eigene Partei dar, die für ihre konservativen

und junkerfreundlichen Ansichten bekannt ist, sein amtierender Meister Nepolemo ya Torese hat eine Fülle von Staats- und Kirchenämtern inne. In letzter Zeit scheint allerdings die Macht der Kirche ein wenig zu

schwinden, denn alle Zeichen stehen auf eine unaufhaltsame Modernisierung und wachsende Bedeutung des reichen Bürgertums.

Beziehungen: immens

Finanzkraft: sehr groß

Bruderschaft von Wind & Wogen

Selbst wenn ihre höchste Geweihte im Horasreich residiert - die Kirche des Efferd ist

nie ein nennenswerter Faktor der Politik gewesen und wird es wohl auch nicht werden: Schon die Tatsache, daß Connar von

Quintian-Quandt, der Meister der Brandung für die gesamte Westküste, in Herben residiert und einem alten Gareth Adels



geschlecht entstammt, zeigt wie unwichtig die von Menschen gemachten Grenzen für die Kirche sind. Darin mag auch die größte Bedeutung liegen: Die Bruderschaft vertritt eine Haltung bedingungsloser Neutralität und Friedensbereitschaft, und wird immer dann ihre mahnende Stimme erheben, wenn sie Efferds Gaben und Lehren für kleinliche Zwecke mißbraucht sieht.

Beziehungen: groß

Finanzkraft: ansehnlich

Der Immerwährende Hort der Hesindianischen Gaben

So beherrschend der Glaube an die Göttin des Wissens und der Weisheit auch ist - ihre Kirche als Gesamtheit drängt nur selten an die Öffentlichkeit und zieht ein behutsames Wirken im Hintergrund vor: Wenn es darum geht, an den Entscheidungen der Mächtigen teilzuhaben, dann sind es in der Regel der Kirche getreue Einzelpersonen oder Logen, vielleicht gar einer der Orden, die ihre Stimme erheben, und nur selten die Priesterschaft selbst. Doch da mit dem Staats-Minister und der Kronprinzessin gleich zwei Geweihte an höchster Stelle stehen, ist eine formelle Intervention auch kaum nötig. In den letzten Jahren haben die Lehren der Hesinde immer mehr Bedeutung bei der Harbaliom Bosparani - und damit den gemäßigten Patrioten - gewonnen und die radikaleren Formen der Horasverehrung praktisch verdrängt.

Beziehungen: immens

Finanzkraft: immens

Haldana von Ilmenstein

Die Magisterin der Magister entstammt einem angesehenen bornländischen Adelsgeschlecht und lehrte als Magierin erst in Festum, dann in Kuslik, wo sie auch der Kirche

Larona Seeträumer ni Brennadan

Die Hüterin des Zirkels im Tempel zu Bethana ist die höchste Geweihte des Meeresgottes - und daß sie als Albernianerin ihr Amt nicht zuletzt dank der Protektion durch Fürst Cuano erreicht hat, nimmt der offensichtlich ebenso frommen und glaubensstarken wie umsichtigen und weiblickenden Sechzigerin innerhalb der Kirche niemand übel, zumal die meisten Geweihten ohnehin frei von Ehrgeiz sind. Außerhalb hingegen gibt es noch

der Hesinde beitrug. Ihr Aufstieg führte bis zu den höchsten Weißen, und heute ist sie unbestrittene Führerin der Kirche. Ihre Politik zielt vor allem darauf ab, die Tempel zu Häusern der Weisheit für alle Gebildeten zu machen und aktuelle, tagespolitische Verstrickungen zu meiden. Dennoch hat ihre auch auf Volksbildung und Toleranz ausgerichtete Haltung zu gewissen Streitigkeiten gerade mit dem Bund des Schwertes, aber auch den Nationalisten geführt, so daß die Erhabene vielfach zu den Sympathisanten der Kosmopoliten gezählt und von den Traditionalisten ihrer Kirche gar einer Nähe zu den Freidenkern geziehen wird.

Unter ihrer Führung ist die Kirche mehr denn je zu einem Zentrum des geistigen Lebens geworden, darüberhinaus gilt sie als Fördererin der Salonkultur und ist oftmals in gelehrten Diskussionszirkeln zu finden. *Verwendung im Spiel:* Die Höchstgeweihte hält sich zwar aus Intrigen heraus, um sich und ihre Kirche nicht zu kompromittieren, doch das heißt nicht, daß sie eine Intrige nicht erkennen und parieren könnte. Es ist gar nicht so schwierig, der gebildeten Magisterin zu begegnen, doch pflegt sie im Salon ausschließlich als kompetente Verwandlungsmagierin und Theologin zu sprechen und ist

immer Gerecke, und so beehrt ihre zuverlässigen und positiven Predigten und Schiffstauen auch sind - daß sie mehrfach leise Kritik am 'unnötigen' Seekrieg um Macht und Kolonien geäußert hat, hat nicht nur in den Reihen der Nationalisten Zweifel an ihren politischen Kenntnissen geweckt (bis hin zu ebenso falschen wie albernen Vorstellungen von weltumspannenden garethisch-alber-nianisch-efferdkirchlichen Machtkomploten).

nicht bereit, über kircheninterne Dinge Auskunft zu geben.

Verian Fock

Der *Hochmeister der Gelehrsam Stube* leitet die größte Bibliothek Aventuriens und ist ein Experte auf vielerlei Gebieten. Nur ein Meister vieler Wissenschaften vermag es, sich in den Gängen und Räumen zurechtzufinden, doch die Bibliothek ist Magister Focks ganzer Lebensinhalt, seit er vor Ewigkeiten hier als halbwüchsiger Novize und Aktenträger begonnen hat, und er kennt angeblich jedes Blatt. Seit jener Zeit soll er den Tempel nicht mehr verlassen haben, so daß der unglaublich feiste und kahlköpfige Geweihte bleich wie frisch geschöpft Papier ist. Ein alter Streit zwischen Verian und Haldana befaßt sie mit der Frage der Bibliothekserweiterung: Fock will möglichst viele Bücher in Kuslik hüten und dafür notfalls auch neue Tempelflügel anbauen lassen, während die Erhabene lieber die Schätze anderer Kulturen vor Ort lassen will. Wie gemunkelt wird, ist dieser Streit nur die Spitze des Eisberges, da Fock den traditionalistischen Bewahrern innerhalb der Kirche nahesteht und nicht allzuviel vom 'Verschleudern der Hesindianischen Gaben' unter das einfache Volk durch Schulungsprogramme hält.

Die Gefährtschaft der Sterne

Die Kirche des Phex war im Horasreich nie so mächtig, wie man es bei einer so reichen und städtischen Kultur vermuten könnte - denn viele jener Gläubigen, die den Ichren von Klugheit, Tüchtigkeit und Witz als Grundlage des Erfolges nahestehen, wurden

von den Idealen der Hesindekirche angezogen. Dennoch hat die Gefährtschaft auch in den kleineren Städten ihre verborgenen Tempel und Geweihten, in vielen Logen werden die Lehren des Phex nahezu unverhüllt gepredigt, und man kann davon ausgehen, daß nur wenig geschieht, wovon die Priester des Diebesgottes nicht erfahren.

Sogar die Kirche selber soll hier einer Geheimloge sehr ähnlich sein - als Gruppe formell gleicher Gläubiger, die doch eine Fülle von Einweihungsgraden kennt und tulamidischen Mystizismus mit horasischer Hierarchie und Organisation verschmilzt.

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: sehr groß

Die Gemeinde der Freude

Die Kirche der Rahja steht nicht gerade in dem Ruf, ehrgeizige Machtbestrebungen zu pflegen. Doch zumindest im Horasreich ist sie auch nicht unpolitisch zu nennen: Ihre wirtschaftliche Macht ist dank der Kontrolle über den Parfüm- und Kosmetikhandel und

erheblicher Anteile an Weingütern und Kel-lereien bemerkenswert, und vor allem in den Provinzen Methumis, Dröl und Cyklopää besitzt die Kirche auffälligen Einfluß auf die Politik.

Komplexe (politische) Pläne bestehen allerdings kaum - zu den Zielen gehören neben

dem Schutz der Tempel und ihres derzeitigen Einflusses vor allem der Kampf gegen billige Hurenhäuser und die gefährliche 'Rausch des Todes'-Philosophie der Al'Anfaner Boronis.

Beziehungen: groß

Finanzkraft: sehr groß



Gylvana von Belhanka

Die temperamentvolle Hüterin des Heiligen Kelches und Vorsteherin des Haupttempels zu Belhanka ist von überwältigender Schönheit: Nicht nur ihr makellooses Aussehen, sondern auch die Art ihrer Bewegungen und der einladende Tonfall ihrer Stimme sind eine erotische Versuchung, der sicherlich kaum jemand widerstehen kann.

Gylvana scheint die Verkörperung der Ideale der Göttin zu sein. Daß sie dennoch noch nie zur Geliebten der Göttin erwählt wurde, scheint seltsam, doch anders als die übrigen Favoriten hat Gylvana keine ernsthaften Ambitionen in diese Richtung. Als Politikerin strebt sie nach weltlicher Macht innerhalb und außerhalb der *Gemeinde der Freude* - ein einjähriger, rein zeremonieller Umritt durch ganz Aventurien wäre da kaum hilfreich. Statt dessen hat sie geschickt die eigenen Befugnisse ausgebaut: Als *Hüterin des Kelches* organisiert und leitet sie die jährliche Wahl, steht der rudimentären Verwaltung mit dem Archiv (und dem Spitzelnetz) vor und vertritt anstelle der 'Geliebten' die *Gemeinde der Freude* im Zwölferkonvent zu Vinsalt.

Ihre Feinde werfen ihr Selbstverliebtheit vor, sie selbst hingegen betrachtet sich als Realistin, die der Göttin um so besser dient. Ihr großes Ziel ist es, ihrer Kirche einen weltlichen Einfluß vergleichbar dem der Rondra- und Hesindekirche zu verschaffen.

Verwendung im Spiel: Gylvana ist engagiert, wenn es um die ernste Seite der schönen Dinge im Leben geht: Ihre Beteiligung im Handel mit Rahjaica mag

Spione oder Fanatiker auf den Plan rufen, ihre Einmischung in die Politik kann sie zum Brennpunkt von politischen Intrigen machen, und ihre Stellung an der Mündung eines Stroms intimer Geheimnisse aus allen Tempeln Aventuriens verschafft ihr eine erhebliche Macht.

Rahjamanda

Die Vorsteherin des Rahjatempels zu Teremon steht dem wohl zweitwichtigsten Haus der Rahja im Horasreich vor. Die 'hiebtot eines Händlers und einer Hexe wurde als junge Frau von Piraten verschleppt und an Mengbillaner Sklavenhändler verkauft. Nach ihrer Flucht aus einem Bordell geriet sie unweit der Heimat in einen Sturm, der sie auf die Insel Phenos verschlug, wo sie von dem Faun Padikis gerettet, gesundgepflegt und wohl auch anderen Feenwesen vorgestellt wurde. Nach einem knappen Jahr kehrte sie zu den Menschen zurück und wurde Novizin im Tempel der Rahja zu Teremon. Auch heute noch hat sie trotz ihres flammend roten Haars etwas Feenhaftes an sich und ist im Archipel eher unter ihrem Beinamen 'Nymphe von Pailos' bekannt.

Beziehungen: hinlänglich

Finanzkraft: hinlänglich

Verwendung im Spiel: Vor allem ihr ungewöhnlicher Lebensweg macht Rahjamanda interessant: Als ehemalige Lustsklavine ist sie mit den düstersten Schmähungen von Rahjas Gaben wohlvertraut und gehört zu den energischsten Feindinnen billiger Bordelle, zudem ist sie auch eine Gegnerin der sklavereifreundlichen Pläne Herzog Berytos' und versucht ihnen entgegenzuarbeiten. Ihre Beziehungen zu

den Feen haben mehrfach sensationslustige Frager, aber auch weißbegierige Magier herbeigelockt, doch sie weigert sich, deren Neugierde nachzugeben - und gegenüber Gerüchten wie dem, sie habe auf Phenos einem Faunenkind das Leben geschenkt, muß sie offensichtlich sämtliche göttgebotene Selbstdisziplin aufwenden.

Isora ter Bresefinck

Die Vorsteherin des Rahja-Tempels zu Grangor erhielt die Weißen, nachdem sie zuvor ein Leben als Kriegerin aus gutem Hause geführt hatte. Ihre langsamen, fast schläfrigen Bewegungen und der üppige Körper lassen davon nichts erahnen, dennoch ist sie immer noch eine beachtliche Kämpferin, die ihren Degen in einem mit Pferdekopf geschmückten Stock verbirgt. Auch weckt ihre Erscheinung wahrlich nicht den Gedanken an eine Rahja-Geweihte, doch wer sie im göttlichen Element als feurige und leidenschaftliche Liebhaberin erlebt hat, wird gut verstehen, warum sie hoch im Ansehen der Göttin steht.

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: Ihre kriegerische Vergangenheit beeinflusst die Geweihte noch heute - zum einen in ihrem persönlichen Verhalten (sie hat schon so manchen Zuhälter mit Duellforderungen statt Predigten zur Raison gebracht), zurr anderen in ihrer Politik: Isora vertritt entschieden die Meinung, daß die Gemeinde der Freude eine kleine, aber gut ausgebildete Gruppe von Tempelwachen unterhalten soll, die auch im Notfall gegen die Feinde des Kultes aktiv werden kann.

Rayall ben Kardech

Der einzige Heilige Mann der Novadis im Horasreich lebt zurückgezogen in den Goldfelsen, einige Meilen von der 'Straße' nach Virinlassih entfernt. Die mehr als 100 Lebensjahre haben den Rastullahanhänger nicht gebeugt. Noch immer flackert der Glanz göttlichen Eifers in seinen Augen, und jeden Morgen

übt er sich im traditionellen *Haidamal*, dem Säbeltanz, der seinen Körper biegsam und doch unbeugsam hält wie eine Palme vor dem Sturm.

Beziehungen: minimal *Finanzkraft:* minimal

Verwendung im Spiel: Rayall ben Kardech handelt kaum einmal von sich aus, und ganz gewiß

mischt er sich nicht absichtlich in die Politik des Horasreiches ein. Eher ist es denkbar, daß fanatische Nationalisten oder Horasanhänger von dem 'Spion' oder 'Ketzerkönig' hören und ihm eine Lektion zu erteilen beschließen, so daß die Helden vielleicht durch ihre Hilfe einen gewissen guten Ruf bei den östlichen Nachbarstämmen erlangen können.

Anhänger des Namenlosen

Der Kult des Namenlosen existiert seit den Tagen der ersten güldenländischen Siedler im Land am Yaquir und ist nie ganz auszurotten gewesen. In den letzten Jahrzehnten wurden allerdings zwei wichtige Geheimtempel in Grangor und auf Pailos vernichtet, so daß man davon ausgehen muß, daß der Kult zur Zeit schwächer ist - aber noch immer werden scheußliche Riten vollzogen, Blutopfer gebracht und Unwissende verführt, so daß

von einem Sieg gegen den Kult keine Rede sein kann.

Serpedon dylli Uȳos

Der Bruder des Grafen von Phenos ist einer der wenigen Händler, die das Purpur-Privileg genießen. Dies macht ihn zu einer reichen und einflußreichen Persönlichkeit, die bei Fiaga ya Terdilion ebenso gern gesehener Gast ist wie am Kaiserhof. Daß sich hinter der Maske des reichen Händlers mehr verbirgt,

wissen nur die wenigsten, denn Sarpedon ist ein eifriger Anhänger des Namenlosen. Er sammelte in den letzten Jahrzehnten alle Gläubigen unter seiner Führung und schuf insgeheim auf Dubar seinem Gott ein Kultzentrum. Heute ist er einer der mächtigsten Geweihten des Namenlosen weit und breit: Er kennt die Worte, mit denen man den Maruk-Methai anrufen kann, und zur Zeit beherbergt er auf Dubar eines der *Augen des Namenlosen*, einen seiner höchsten Diener.



Magierakademien und andere Zauberkundige

Anatomisches Institut zu Vinsalt

Unter den Magierakademien des Horasreiches mögen die Bethaner und Kusliker Akademie älter und ehrwürdiger, die in Methumis und das Institut der Arkanen Analysen gebildeter sein - keine hat jedoch ihr Uhr besser am Puls des Reiches als die Hofakademie der Horaskaiserin. Genauso wenig verwunderlich ist es daher, daß sie auch ungewollt im Zentrum des Blickfeldes verschiedenster. Bünde und Interessengruppen steht.

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: Welche Wehwehchen plagten die Mitglieder des Hofes? Läßt Amene sich in der Tat jährlich verschönern? Stimmt es, daß die Magier bereits mehrere Giftanschläge auf die Kaiserfamilie verhindern konnten, und stimmt es auch, daß die Attentäter dann auf Trondan Hanskars Untersuchungstisch landeten? All diese unbestätigten Gerüchte haben dazu geführt, daß mittlerweile fast alle einflußreichen Fraktionen Spione in der Akademie eingesetzt haben und wahre Informationen gutes, hartes Gold wert

Halle des Vollendeten Kampfes zu Bethana

Dieses Institut bildet patriotische Kampfmagier aus, die ihre Fähigkeiten wünschenswerter Weise dem Reich als Leibwächter- und Militärmagier zur Verfügung stellen. Diese praxisbezogenste Akademie genießt im Horasreich hohes Ansehen. Auch wenn die Schule schon häufiger Zankapfel politischer Interessen war, versucht man doch, das Intrigenspiel möglichst aus den Mauern der Akademie herauszuhalten: Immerhin ist sie als Kaiserliche Akademie eng mit der politischen Hierarchie verbunden und durch Berater-tätigkeit für Marschall Felnor ständiger Kritik der Rondrianer ausgesetzt. Dazu kommt, daß die in Bethana entwickelten Zaubersprüche und die konsequente Veröffentlichungspolitik bei vielen Kollegen auf Ablehnung stoßen.

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: groß

Landor Gerrano

Magister Gerrano ist - im Gegensatz zu seinem mitteleichischen Gegenstück Saldor Foslarin - ein Zauberer, der ungebrochene Ruhe ausstrahlt, ein Philosoph als Kampfmagier. Ihm ist es vor allem zu verdanken, daß die Bethaner Magier

sind. Die wichtigsten Figuren in diesem Spiel sind:

Bascanai von Andima

Die Leiterin der Akademie, eine sechzig-jährige Tulamidin mit vielen Sorgenfalten um die Augen und deutlichen grauen Strähnen im Haar ist bei weitem nicht so abgehoben und fern von der Welt wie viele andere Magier. Sie stammt aus einfachen Verhältnissen und hat ihre jetzige Position durch Fleiß und Hingabe an die arkanen Künste erreicht. Die Akademie ist ihre Wahlheimat und ihr Lebenszweck, für den sie ihre persönliche Sicherheit aufs Spiel setzen würde. Sie versucht die hohe Politik aus den Geschäften der Akademie herauszuhalten (weswegen sie auch eine deutliche Befürworterin des kürzlich vollzogenen Gildenwechsels war).

Nita von den Adlern

Die Leiterin der praktischen Abteilung, die ihre Kunst in Norburg erlernt hat, empfindet jeden Besuch Golaris an den Krankenlagern fast als persönliche Beleidigung; ihre profunde Kenntnis der menschlichen Anatomie,

hat schon so manchem das Leben gerettet. Die rotblonde, ehrgeizige Mittvierzigerin interessiert sich auch für die Welt außerhalb der Akademiemauern - weswegen sie auch Mitglied der Harbaliom Bosparani ist.

Trondan Hanskar

Der Leiter der Forschungsabteilung - der für einen Thorwaler zwar klein, aber durchaus typisch aussieht - ist besessen von seiner Arbeit, die die Geheimnisse des menschlichen Körpers und den Wohnsitz der Seele klären soll. Der erfahrene Magus hat einst seine Studien in der Halle der Metamorphosen zu Kuslik begonnen - einer weißen Schule. Davon ist nur noch wenig übriggeblieben, ja man beschuldigt ihn sogar - wenn auch nur hinter vorgehaltener Hand - seine Studienobjekte direkt vom Boronanger zu stehlen und namenlose Experimente mit ihnen anzustellen.

Ungeachtet solcher Beschuldigungen ist sein Ruf als Autorität in Anatomie-, Gift- und Kräuterfragen jedoch unbestritten. Er gehört dem Bund der Freien an und macht aus seinen Einstellungen auch keinen Hehl.

gleichermaßen körperlich wie geistig ausgebildet die Akademie verlassen; er selbst ist ein Meister des *Tanzes der Mada*, einer Disziplin, die die Einheit von Körper und Geist fördert. Die Abwehr von politischen Intrigen gegen seine Akademie macht neuerdings einen Großteil seiner Beschäftigung aus: Kein Wunder also, daß gerade in den letzten Jahren das Haar des Leitenden Defensionsrates vollständig

ergraut ist und ein kompliziertes Faltenmuster seine Augenwinkel umgibt. *Verwendung im Spiel.* Die Helden können sich speziell in Fragen der Dämonenbekämpfung an Gerrano wenden, denn vor allem anderen ist Seine Spektabilität immer noch ein überzeugter Verfechter des Rechten Weges, wenn auch alles andere als ein Fanatiker.



Landur Gerrano:

Geb.: 2448 Horas; Größe: 1.81; Haarfarbe: grau; Augenfarbe: grau; ST 17

Herausragende Tatente: Hrruzat 13, Körperbeherrschung 16, Selbstbeherrschung 16, Tanzen 15, Lehren 14, Bekehren/Überzeugen 10, Götter und Kulte 10, Magiekunde 11, Heilkunde Wunden 12

Besondere Zauberkünste: gildenmagische Kampfzauber (mit Ausnahme der Borbaradianerformeln) 14+, Blitz dich find 17, Fulminictus 15, Kalt wie Stein 7, Treue Klinge 5; alle Antimagie-Formeln 10+; Paralü 14

Zitate:

"Werter Herr ya Torese, ich betone es nun schon zum mindestens fünften Male, daß die Zusammenarbeit unseres Hauses mit dem Marschallsstab keinen bewußten Affront gegen Euren Glauben dar-



Akademie der Geistreisen zu Belhanka

Diese Akademie ist vor allem für ihre unkonventionelle Lehr- und Lebensweise bekannt: Alle Exoten, die über magische Fähigkeiten verfügen, sind hier recht gut aufgehoben. Das multikulturelle Lehrpersonal unterrichtet eine nicht minder bunte Schar von Zöglingen, unter denen sich sowohl Elfenkinder wie auch der Sohn eines Mohaschamanen befinden. (Im Spiel wirkt sich das vor allem darauf aus, daß die Helden hier Sagen und Legenden aus verschiedenen Kulturen erfahren können - Wissen, daß sich in den gelehrten Bibliotheken nicht unbedingt findet)

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: Die Belhankaner Akademie ist von allen die unpolitischste und eine Intrige um die Portionsgröße bei den täglichen Mahlzeiten ist bereits das höchste der Gefühle. Die Akademie ist den jeweiligen Regenten ohne große Beuerungen loyal, und wird daher kaum als irgendeine Bedrohung gesehen (und eigentlich kaum beachtet).

Kiamu Vennerim

Nur seine engsten Vertrauten wissen oftmals, wo der zwergenhafte Nivese sich gerade aufhält: Der Leiter der Akademie der Geistreisen ist ständig in Bewegung. In Fachkreisen heißt es, daß Kiamu in ganz Aventurien den TRANSVERSALIS am besten beherrscht, was wohl von der ständigen Übung kommt. Der Magier stammt aus dem nördlichsten Bornland und verbrachte seine Lehrzeit in Gerasim, was auch seine Verbundenheit mit dem Elfenvolk erklärt. Hier lernte er auch seine jetzige Gemahlin Bigesia Schnee-auf-den-Gipfeln kennen. Bigesia dürfte momentan eine der am weitesten südlich lebenden Firnelfen überhaupt sein.

Kiamu liebt seine Lebensgefährtin, seine Arbeit und seine kalte Heimat - in just dieser Reihenfolge. Mit Politik, Schacherei und diplomatischen Winkelzügen hat er wenig im Sinn, und auch wenn er bisweilen etwas hinterwäldlerisch wirkt, so ist er doch ohne Zweifel ein echter Kosmopolit ohne Arg und Vorurteile.

Verwendung im Spiel: Kiamu eignet sich im

Abenteuer vor allem als untypischer Akademieleiter, den auch noch andere Geschehnisse außer den arkanen Künsten interessieren und mit dem man auch einmal einen Wein trinken könnte - wenn man ihm überhaupt einmal begegnet.

Kiamu Vennerim:

Geb.: 2462 Horas; Größe: 1,54; Haarfarbe: kupferrot; Augenfarbe: braun; Stufe 16
Herausragende Talente: Körperbeherrschung 13, Lehren 12, Menschenkenntnis 14, Sprachen 12, Brettspiel 12

Besondere Zauberkünste: Transversalis 18, Axxeleratus 16, Foramen 16, viele weitere Bewegungszauber auf 12+: Wand aus Eis 11, Treue Klinge 10, Unitatio 11, Aeolitus 12

Zitate:

"Letztens war ich auf den Windhagbergen; - solltet ihr auch mal machen, Collega, fantastische Aussicht da oben."

"Entschuldigt mich, ich muß noch mal sehnen nach Methumis."

Akademie des Magischen Wissens zu Methumis

Die Schule ist die zumindestens bei dem einfachen Volk beliebteste Akademie des Horasreiches, da die hier wirkenden Magier sich um die Allgemeinbildung verdient machen. Nach außen hin gibt man sich bewußt unpolitisch was allerdings ein blanker Hohn ist: Dank der Verpflichtung der Adepten, nach ihrer Ausbildung durch die Lande zu ziehen und Wissen zu verbreiten, dienen diese als Sprachrohr der Akademie - denn der Bauer auf dem Acker übernimmt schnell die Meinungen der gelehrten Herrschaften.

Die Akademie war maßgeblich an der Popularisierung Amenes beteiligt, dieses - sowie das permanente Gerücht, daß die besten Geheimdienstagenten hier ausgebildet werden - führt dazu, daß die Mächtigen des Landes das Institut scharf im Auge behalten.

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: sehr groß

Hesindiane Gilindor

Die Leiterin der Akademie ist von außergewöhnlich großem Wuchs - mit fast zwei Schritt Größe fällt sie in jeder Menschenmenge auf. Die gebürtige Methumierin war zunächst Scholarin, später Lehrmeisterin und bereits im Alter von 40 Jahren Leiterin der Akademie des Magischen Wissens. In Zusammenarbeit mit Herzog Eolan und dem Hesindetempel kümmert sich Hesindiane aufopferungsvoll um den Ausbau der Universität, ihre Würde als Akademieleiterin hingegen steht nur noch auf dem Pergament.

Yehodan Gilindor

Meister Gilindor ist trotz oder gerade wegen seines Alters eine markante

Erscheinung: Wie seine Schwester ist er hager, fast dürr, und beinahe zwei Schritt groß. Sein Gesicht ist vom Alter gezeichnet, die wenigen Haare haben eine aschgraue Farbe. Et hat ernste, aber nicht abweisende Gesichtszüge und wirkt in Gesprächen stets aufmerksam und aufgeschlossen.

Lange Jahre war er Leiter der Akademie der Erscheinungen zu Grangor, beschloß dann jedoch, den Rest seines Lebens geruhsamer zu verbringen und zog sich in das Haus seiner Schwester nach Methumis zurück. *Don* kann man ihn heute bisweilen in der Akademie des Magischen Wissens, beim Unterricht an der Universität oder in eines der zahlreichen Salons antreffen. Yehodan Gilindor ist in jeder Beziehung weltoffen, in vielen Bereichen eher der Praxis denn der Theorie zugeneigt und ein, zwar nur passives, Mitglied der Freidenker.

Akademie der Erscheinungen zu Grangor

Die Schule hat sich von ihrer einstigen Bestimmung, der Ausbildung von bestaunten Hofgaulern, zu der ernsthafter Magiekundiger gewandelt, die sich der Erforschung der Illusionen verschrieben haben. Nichtsdestoweniger kann man hier von Respektabilität nur sehr eingeschränkt sprechen - und außerhalb von Magierkreisen gibt es kaum jemanden, der das Institut ernst- oder auch nur wahrnimmt.

Beziehungen: hinlänglich

Finanzkraft: hinlänglich

Jikhbar al Kharechem

Seit dem Jahre 25116 Horas ist Meister al Kharechem Leiter der Akademie, die er innerhalb kürzester Zeit durch Reformen wieder näher an die eigentliche Lehre gerückt hat. Der in Khunchom geborene Tulamide ist ein Meister der Illusionsmagie, darüber hinaus auch in der Beschwörung elementarer Kräfte bewandert. Nach seinem Studium in Zorgan ist

Jikhbar al Kharechem viel herumgekommen und hat beinahe jede Akademie im Süden Aventuriens besucht, bevor er sich in Grangor niederließ. Der Tulamide ist Aventuriens bedeutendster Zahlenmystiker, und wirkt daher auch auf andere Magier manchmal ein wenig verschoben.

Verwendung im Spiel: Als Quelle für tulamidische Mythen und (Zahlen-)mystik ist Meister al Kharechem nahezu unschlagbar - doch als Intrigant und auch nur Politiker ist er bemitleidenswert. In kurzer Zeit hat er es ge-



schaft, das gesamte Grangorer Patriziat gegen sich aufzubringen, die Nationalisten

zu erzürnen, die Patrioten vor den Kopf zu stoßen und die prinzipiell wohlwollenden

Kosmopoliten von seiner Weltfremdheit zu überzeugen...

Halle der Metamorphosen zu Kuslik

Die räumlich wie geistig dem Hesindetempel nahestehende Akademie hat nur eine politische Ausrichtung: Was die Magisterin der Magister - eine ehemalige Lehrmeisterin der Schule - befürwortet, ist die richtige Einstellung. Intrigen werden als Verschwendung der Gaben der Göttin betrachtet,

Ideen sollte man nur zum höheren Wohl und nicht zum profanen Machtstreben nutzen.

Das heißt aber bei weitem nicht, daß sich die Schule frei von Intrigen und Machtkämpfen halten könnte - eher im Gegenteil: Es ist gewissermaßen üblich geworden, die 'Hall' in Schwierigkeiten zu bringen, um den Tempel zum Einschreiten zu bewegen und von anderen Dingen

abzulenken (immerhin fließt heute schon ein nicht unbeträchtlicher Teil des Kirchenschatzes in die stets leeren Kassen der Akademie), wie auch die Kirche dazu neigt, die Verwandlungsmagier unter Erzmagus Carolan als ihre enthusiastischsten Agenten und 'Strohänner' zu verwenden (nicht immer erfolgreich).

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: hinlänglich

Halle der Antimagie zu Kuslik

Diese Schule firmiert nach außen hin als reines Forschungsinstitut zur Untersuchung der *Magica Contraria*, wie sie es viele Jahre lang gewesen ist - doch die politische Neutralität bzw. Nähe zum Praioskult und damit zu Gareth ist in den letzten Jahren sehr vom

Horasreich in Frage gestellt worden, da man in Vinsalt natürlich eine patriotische Ausbildungsstätte für die künftigen magischen Leibwächter der Mächtigen des Landes bevorzugt.

Daß gerade ihr einstiger Musterschüler Abelmir von Marvinko diese Veränderungen forciert, ergrimmt die almadanische

Spektabilität Larissa Uchakbar sehr, doch ohne finanzielle und moralische Rückendeckung der Gilde (oder Gareths) wird sie dem Druck wohl oder übel im Laufe der nächsten Jahre nachgeben müssen.

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: groß

Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik

Diese Lehranstalt mit ihrer Beteiligung aller drei Gilden und Weltanschauungen ist, wie sollte es anders sein, ein erheblicher Zankapfel geworden: Für die Rondrianer gibt es ohnehin zu viele Akademien, für viele Nationalisten gilt der Weg der Linken Hand schlichtweg als mirhamisch-al'anfanisch, und für die einflußreiche Puniner Akademie droht hier

die Etablierung einer zweiten Schule der Metamagie, die die in Jahrhunderten unangefochtene 'Monopolstellung' untergraben könnte.

Ebenso aber ist sicher, daß die Schule ein Liebling des Staats-Ministers, aber insbesondere auch der Kronprinzessin ist, die wohl beide hoffen, der wachsenden wissenschaftlichen Dominanz des Horasreiches einen weiteren Faktor hinzufügen zu können.

Wie dem auch sei - ohne die Last, unerfahrene und eitle Jünglinge ausbilden zu müssen, kann sich das Institut völlig auf die Erforschung magischer Gesetzmäßigkeiten konzentrieren und wird häufig dann im Hintergrund stehen, wenn es um die reine Wissenschaft ohne erkennbare praktische Anwendung geht.

Beziehungen: hinlänglich

Finanzkraft: ansehnlich

Cavalliero Engerd Adlim

Der ehemalige Lehrmeister der Anatomischen Akademie hat sich als Leibarzt der Reichen und Schönen selbständig gemacht - und das mit beträchtlichem Erfolg. Eigentlich schien ihm bis vor einigen Jahren die klassische Akademielaufbahn vorherbestimmt: Ausbildung, Sammeln von Erfahrung, ein eigener Lehrstuhl, später vielleicht die Leitung der Akademie. Allein sein immer schon sehr freier Geist und vor allem seine Gier nach irdischen Genüssen ließen ihn zum linken Weg tendieren - und als die vormals graue Akademie sich offiziell der weißen Ausrichtung verschrieb, legte er sein Lehramt nieder und eröffnete eine Privatpraxis.

Hier steht er nun den Reichen zur Verfügung, um ihnen Narben und Krähenfüße fortzuzaubern und sieh dafür fürstlich entlohnen zu lassen - so reich in der Tat, daß ein, zwei Patienten im Monat vollauf ausreichen, ihm seinen aufwendigen Lebensstil mit Vierspanner und Mätresse zu ermöglichen.

Selbstverständlich achtet Adlim selbst sehr auf sein Äußeres - und trotz seiner fast sechzig Jahre hat er noch immer die Erscheinung eines gepflegten Mittdreißigers, mit blondem Haar und alabasterweißer Haut - dem momentanen Ideal des Horasreiches entsprechend. Die Kleidungsregeln des *Codex Albyricus* hat er schon längst gegen modische Gewänder vertauscht und nur bei magischen Operationen legt er mehr aus Tradition eine Robe an.

Bestimmendes Element in seinem Wesen ist Gier - das Streben nach Ansehen in Adels- und Kaufherrenkreisen, ebenso wie die Gier nach Besitz und einem luxuriösen Leben. Loyal ist er dabei letztlich niemandem als sich selber und nur zu intelligent, offen den verrufenen Weg der linken Hand einzuschlagen. Seine jetzige Position hat er mindestens ebenso seiner Diskretion wie seinem Geschick mit Skalpell und Magie zu verdanken: Nicht auszudenken, welche Folgen eine Offenlegung der Patientenliste hätte...

Aus diesem Grund hat Magister Adlim auch stets von der lukrativen Möglichkeit zur Erpressung Abstand gehalten, denn er schätzt die langfristigen Schäden durch neue Feinde weit größer ein als kurzfristige Gewinne. Allein wenn ihm selbst Gefahr droht, mag er sich mit einigen gezielten Indiskretionen oder Erpressungen Protektion verschaffen...

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: Auch wenn irgendwann einmal ein Held Magister Adlims Künste zur Beseitigung von Narben oder Altersfolgen benötigen mag - vorerst wird er vor allem aufgrund seines enormen Wissens um die Wahrheit hinter den Eitelkeiten der Oberschicht von Bedeutung sein.

Sei es, daß seine Patientenakten gestohlen wurden und die Helden helfen sollen, diese wiederzubeschaffen, sei es, daß ausländische Agenten sich seiner verwandelnden Dienste zum Einschleusen eines neuen Spions versichern wollen.



Die Diener Sumus

Es mag insgesamt vielleicht zwei Dutzend eigenbrötlerische Druidinnen und Druiden im Horasreich geben - und die meisten können kaum als Machtgestalten gelten: mag ihre persönliche (Zauber-)Kraft auch groß sein, so dienen sie doch meistens sehr obskuren Prinzipien und Zielen, die kaum irgendwo die Vorhaben anderer Menschen berühren.

Charine

Die junge Urenkelin der mit 103 Jahren verstorbenen Sharma hat das Erbe ihrer Urgroßmutter angetreten und gilt als Wortführerin der Druiden des Lieblichen Feldes, wenn sie auch an Jahren und Erfahrung (Stufe 9) deutlich hinter den meisten zurücksteht. Sie hat

den Wind zu ihrem Element erkoren und gilt deshalb als weitaus aufgeschlossener als viele andere ihrer Zunft. Die schwarzhaarige und gertenschlanke Charine lebt wie einst in einem kleinen Wald bei Arivor, ist jedoch auch hin und wieder in der Stadt anzutreffen.

Beziehungen: gering

Finanzkraft: minimal

Verwendung im Spiel: Auch wenn die Druiden an den Intrigen des Lieblichen Feldes in keinster Weise beteiligt sind, so muß Charine doch zu den wichtigen Gestalten im Horasreich gerechnet werden, denn als Seherin und Gefährtin des Windes weiß sie oft früher als die Gelehrten der Akademien oder die Diener der Götter, welche Gefahr sich im Osten zusammenbraut. Daß man sie wegen

selemitischer und götterlästerlicher Reden schon häufiger aus Arivor hinausgeworfen hat, stört sie dabei wenig-wenn die Verbündeten nicht hören wollen, müssen sie den Preis für ihre Dummheit zahlen, und es ist nicht ihre Aufgabe, dann zu jammern und wehzuklagen...

Zitate:

"Ich sehe die Zeichen von Finsternis sich viele Berge weit erheben; denn der Wind hat mit mir gesprochen. Wachtet, Brüder und Schwestern!"

"Eure Mauern und Höhlen und Stollen, eure Gefängnisse des Windes werden fallen, wenn ihr die Weisheit des Windes, Freiheit und ewige Bewegung geringschätzt. Hütet euch, Höhlenkauerer, denn ich bin der Sturm!"

Gelehrte und Künstler

Torvon Vesselbek

Der im Jahre 2454 in Sewamund geborene Torvon Vesselbek ist ein ruhiger, unauffälliger Mann, der nur dann richtig auflebt, wenn es um seinen Beruf geht. Der Architekt hat sich auf den Bau großer Pfahlbauten spezialisiert, vor mehr als 30 Jahren ließ er sich daher in Grangor nieder, wo mittlerweile mehr als 200 Bauwerke auf Vesselbekschen

Fundamenten stehen. Der eigenwillige, manehmal kauzige Mann hat seine eigene künstlerische Philosophie von der Verbindung des Wassers mit dem Lande entwickelt. Freilich gaben die .meisten Auftraggeber wenig um sein Geschwafel von Ästhetik, doch Vesselbek war auch in technischer Hinsicht ein Meister seines Faches, so daß man gezwungenermaßen über seine

Eigenheiten hinweg sah. Durch den Bruch seiner bedeutendsten Konstruktion, des nach ihm benannten Damms zu Grangor, ist der Architekt mittlerweile in Verruf geraten - von diesem Rückschlag schwer getroffen und darüber hinaus vom Schicksal mit einem schweren Augenleiden gestraft, lebt der inzwischen fast vollständig erblindete Vesselbek zurückgezogen in Bethana.

Tassilo Sionta

Aus einer mittelständischen Handwerkerfamilie Grangors stammend, machte der im Jahre 2478 geborene Tassilo Sionta eine unglaublich schnelle Karriere. Als die Eltern auf seine außergewöhnlichen Talente aufmerksam wurden, ermöglichten sie dem Jungen unter großem Verzicht ein Studium der Architektur bei verschiedensten Baumeistern des Lieblichen Feldes. Im Alter von 18 Jahren

unterbreitete Sionta dem Stadtrat Konstruktionszeichnungen für ein Aquädukt, das von den Altvorderen Grangors zunächst als reine Phantasterei abgetan wurde. Der von seiner Idee besessene junge Mann gab jedoch nicht auf, kämpfte verbissen um Fürsprache und erhielt den Auftrag schließlich vier Jahre später, nachdem er sein Können beim Entwurf zahlreicher Brücken bewiesen hatte. Das Aquädukt wird

als technische Meisterleistung heute von zahlreichen Baumeistern aus ganz Aventurien besucht. Der schlanke, unruhige Architekt Sionta packt gerne selbst an, wenn es mit einem seiner Projekte nicht so recht weitergehen will. Um seine handwerklichen Fähigkeiten ist es jedoch alles andere als gut bestellt, so daß er schon mehrfach laut fluchend und wild gestikulierend nur mit fremder Hilfe eine Baustelle verlassen konnte.

Daria Vindest

Daria Vindest zählt zu den wenigen Menschen, die schon als Künstler geboren wurden. Unter Anleitung Meister Miolag Kordens, der auf ihr Talent aufmerksam geworden war, erlernte und vervollkommnete die in Methumis geborene Daria verschiedenste Maltechniken, der Einblick in die Gesetze der Ästhetik sehien ihr hingegen wie selbstverständlich. Schon im Alter von 17 Jahren schuf sie Kunstwerke, die jene ihres Meisters übertrafen. Schnell gelangte die junge Frau zu Ansehen, wurde von Grafen, Herzögen und gar dem Königshaus bestellt, um Porträts odet Landschaftsgemälde anzufertigen.

Im Jahre 2493 schließlich wurde sie von Herzog Eolan damit beauftragt, die Buntten Mauern von Methumis, die während des Niedergangs des Alten Reiches beinahe vollständig zerstört worden waren, wiederherzustellen. In mehr als fünf Jahren harter Arbeit bewies Daria ihr künstlerisches Genie und schuf ein Monument der Kunst.

Nach Vollendung des Auftrags begab sich Daria auf eine sechsjährige Reise durch beinahe ganz Aventurien und lebt heute in Bethana. Die Künstlerin nimmt keine Auftragsarbeiten mehr an und widmet sich ganz einer selbstentwickelten Kunstrichtung, die sie dem staunenden Betrachter als Ausdrucksmalerei'

präsentiert. Leider verkaufen sich die Bilder nicht, nur Herzog Cusimo hat eine Reihe von Werken gegen großzügige Börse erworben. Ohne diesen Förderer müßte Daria inzwischen zweifelsohne am Hungertuch nagen.

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: gering

Verwendung im Spiel: Daria Vindest eignet sich gut als die geheimnisumwitterte Künstlerin, die aber auch gar nichts wirklich Geheimnisvolles an sich hat. Doch das will den meisten Horasiern einfach nicht in den Sinn, und nicht wenige versuchen, in ihren Bildern geheime Nachrichten oder Offenbarungen zu erkennen.



Filyina Calleano

Die gefeierte Harfnerin ist ein beliebter Gast an den Höfen des Hochadels im Lieblichen Feld (die Salons der neugierigen Bildungshürger scheint sie dagegen zu meiden). Die schüchterne Halbfelfe lebt erst durch ihre Musik richtig auf, dann aber scheinen

Wellen fast körperlicher Erregung durch ihren Körper zu tosen, die sich aueh oft auf das Publikum übertragen. Schon manch junger Höfling hat sein Herz an die kühle, weißhaarige und eisäugige Harfnerin verloren - die aber lebt ganz für ihre Musik.

Beziehungen: gering

Finanzkraft: gering

Verwendung im Spiel: Die scheinbar alterslose Halbfelfe ist mehr als nur schüchtern: Ein kundiger Seelenheiler würde sagen, daß sie sich gänzlich in die Musik geflüchtet hat, weil ein Schatten der Vergangenheit auf ihrem Geist liegt.

Der Rollende Donner

Dies ist der Name einer Musikertruppe ganz besonderer Art: In ihr spielen nämlich nur Trommler mit - doch was für Musikanten! Ein Elf, drei Zwerge, zwei Weidener Recken, ein Moha und zwei tulamidische Hünen. Alle sind muskelbepackt, haben ihren Kopf kahlgeschoren und sind beim Auftritt nur in Lententücher gekleidet.

Die 'Musik', die diese Truppe produziert - ein heftiges, andauerndes Gedröhne auf insgesamt siebzehn Trommeln, Baumtrommeln, Pauken, Gongs und ähnlich ingerimmgefälligen Lärminstrumenten - soll 'seelen-vertiefende' Wirkung haben. Wer den Spektakeln des Rollenden Donners auf mondbeschienenen Lichtungen, Berggipfeln bei Sonnenaufgang oder in schwach erleuchteten Höhlen einmal beigewohnt hat, mag eine

solche Wirkung verspürt haben - oder auch nicht.

Kopf der 'Gruppe ist Torbar, Sohn des Thurang, ein schweigsamer Zwerg, dessen Geist stets in höherer Sphäre zu schweben scheint, ganz im Gegensatz zu Geldarion Sturmkind, dem einzigen Elfen der Kapelle, der eher den weltlichen Genüssen zugetan ist. Insgesamt verbreitet der 'Donner' bei seinen Auftritten eine Aura des Mystischen, die selbst von Magierkonventen oder Hexennächten kaum erreicht wird. Winterlager der neun Musiker ist Belhanka, wo Rhayad und Zhamul, die beiden Tulamiden, des häufigeren beweisen, daß sie nicht nur ihre schweren, umwickelten Hämmer, sondern auch Bierkrug und Stuhlbein zu führen wissen...

Beziehungen: gering

Finanzkraft: hinlänglich

Verwendung im Spiel: Falls die Helden dem Donner einma privat begegnen sollten, präsentieren Sie sie ihnen als eine wirklich außergewöhnliche Gauklertruppe. Ihre einzigen Geheimnisse sind, daß sie gelegentlich für die Akademie der Geistreisen Augen und Ohren offenhalten' und daß sowohl Zhamul als auch der Weidener Arngrund Magiediletanten sind, deren Meisterhandwerk ihre Form von Musik darstellt.

Die Musiker verbreiten bei ihren Konzerten in der Tat eine mystische Aura, die vor allem gebildete Herren und Damen und auch den ein oder anderen Zauberkundigen anzieht - eine gute Gelegenheit also, ein paar interessante Zeitgenossen auf einem Fleck versammelt zu sehen. Außerdem ist die Musik oftmals so laut, daß auch ein Todesschrei ungehört verklingen mag...

Madame Dulcia

Als Kind einer Straßendirne hatte es Dulcianella Syringor nicht gerade leicht: Nach dem Tode ihrer Mutter wuchs sie unter der strengen Obhut der Badilakaner auf und wäre vielleicht gar dem Orden beigetreten, wenn sie nicht eines Tages ihren Lehrmeister auf einer Mission in die Dirnenviertel begleitet hätte, wo es eine ehemalige Freundin ihrer Mutter zu Wohlstand und einem eigenen Etablissement gebracht hatte.

Die Wahl zwischen karger Frömmigkeit und üppiger Lebensfreude fiel der jungen Frau nicht weiter schwer, und so nahm sie

das Angebot an, Madame Mariskas Schülerin und Ziehtochter zu werden.

Nach dem Tode der mütterlichen Freundin erbte Dulcianella ein beträchtliches Vermögen, mit dem sie in Vinsalt das Bordell *Freundliche Einkehr* erwarb - ein traviagefälliger Name, denn sie hat nicht vergessen, wem sie ihr Leben verdankt und spendet einen Teil ihrer Einnahmen (zumeist über Dritte) dem Traviatempel und den Bedürftigen und versucht, dem Gast ein angenehme Atmosphäre zu bieten.

Madame Dulcia ist heute dafür bekannt, daß sie selbst die ausgefallensten Wünsche niveauevoll

erfüllt, während sie zu ihren Bediensteten ein geradezu familiäres Verhältnis hat. Die Mittvierzigerin ist von kleiner zierlicher Statur und trägt ihre pechschwarzen Haare meist zu einem Knoten, was ihr ein etwas mütterliches Aussehen verleiht. Sie ist eine gute Zuhörerin, aber auch ihre Ratschläge sind bei den jungen Damen der Gesellschaft sehr beliebt.

Wenn die Helden als Ehrenleute bekannt sind, mag sich Madame Dulcia durchaus mit der Bitte an sie wenden, eine Spende in ihrem Namen zu überbringen oder aueh jemanden aus unglücklicher Lage zu befreien.

Azrahnan Seidenpelz

Der in Gefangenschaft aufgewachsene Ork ist geradezu der 'Geheimtip' unter den Gesellschaftern der *Freundlichen Einkehr* zu Vinsalt: Dank guter Pflege ist sein Pelz nicht wie

üblich verfilzt und struppig sondern seidenweich, und Madame Dulcia hat ihm Grundkenntnisse des Horathi sowie etwas Benimm beigebracht. Als exotisches Abenteuer oder gar bestaunter Begleiter fürdekadente Damen

von Stande ist der Ork techt beliebt und für Madame Dulcia Gold wert - hin und wieder sieht man Azrahnan in vornehmen Seidengewändern an der Seite der Bordellmutter als bestaunten Exoten auf Festlichkeiten.

Akademische Zirkel

Neue - und teilweise verquere - Ideen und Vorstellungen reifen nirgendwo besser als unter denen, die schon in ihrer Ausbildung ständig mit verschiedenen Weltanschauungen konfrontiert werden. Die Bünde der Jungakademiker (eine Art 'Naehwuchstogen') dienen offiziell zum Gedankenaustausch und der philosophischer Debattierkunst, in der rauen Wirklichkeit aber mindestens ebenso

sehr dem organisierten Alkoholkonsum wie auch dem Anbahnen von Beziehungen sowohl fleischlicher wie gesellsehaftlicher Natur: Die in jungen fahren zwischen Studiosi geknüpften Kontakte halten oft ein Lehen lang und diese sind oft in gegenseitiger Protektion verbunden.

Jede derartige Verbindung wird von vier Seniores geführt: Dem *Sprecher* oder *Richtmeister*, der die Gruppe nach außen vertritt und

interne Streitigkeiten schlichtet, seinem Vertreter, der je nach Zielsetzung der Gruppe etwa als *Lehrmeister*, *Waffenmeister*, *Zeremonienmeister* oder *Kelchmeister* firmiert, dem *Schriftmeister*, der für Korrespondenz und Arehivierung zuständig ist sowie dem *Novizenmeister*, der die Unterrichtung und Examinierung der Neulinge zu überwachen hat - denn typischerweise beginnt ein Student seine Mitgliedschaft als *Novize* - in dieser Zeit



hat er sich ein älteres Mitglied als *seinen* Leibtutor zu suchen (oder wird einem zugeteilt), der oder die ihn einweisen soll und dessen Launen er nahezu blind gehorchen muß, wenn er nach etwa einem Jahr und erfolgreicher Examinierung (was von einer Debatte über ein Duell bis zum Wettzechen reichen kann) zum Vollmitglied aufsteigen will. Viele unverbrüchliche Freundschafts- und Vertrauensverhältnisse wie auch bittere Feindschaften sind aus diesem Brauch schon entstanden.

Nach dem (erfolgreichen) Abschluß des Studiums erfolgt die Aufnahme in den Kreis der *Alten* oder *Gerontokraten*, die durch Spenden oder feste Beiträge den Fortbestand der aktiven Verbindung sichern und oft zu hochrangigen Protektoren werden.

Landesgefolgschaften

Charakter: Diese oft sehr traditionsreichen Gemeinschaften sind primär nach der Herkunft der Studenten oder ihrer Loyalität zu einem Hochadligen organisiert und genießen in der Regel die Protektion dieses Herrschers. Zu ihrem besonderen Stolz trägt das traditionelle Recht, Embleme in den Wappenfarben ihrer Heimat zu tragen.

Struktur: Die übliche Hierarchie mit zum Teil zusätzlichen Weihegraden.

Ziele: Die Lobpreisung der Heimatprovinz und ihres Regenten, die Verspottung oder Demütigung anderer Landesgefolgschaften

Methoden: Bei manchen beschränken sich die Aktionen auf stolzen Regionalpatriotismus, bei anderen ist ein lautes Maulheldentum zu verzeichnen - Streiche, Zechwettbewerbe und manchmal Prügeleien und Duelle zwischen verschiedenen Gefolgschaften sind je-dennfalls keine Seltenheit.

Verbreitung: Vor allem in den größeren Akademiestädten, insbesondere an Kriegerschulen. *Beziehungen:* ansehnlich bis groß (Gerade die etwas 'gesetzteren' Verbände können ausgesprochen mächtig sein, da viele heutige Hofbeamte zu ihren Gerontokraten zählen und die heutigen Mitglieder auf ihren Nachwuchs besonders protegieren).

Finanzkraft: ansehnlich bis groß

Rolle im Spiel: Großmäulige Hurrapatrioten können ebenso als lästige Störenfriede wie als ernsthafte Widersacher auftreten. Bei den seriöseren Verbänden können Macht und Einfluß noch weit größer sein, was sie je nach Einstellung der Helden zu wiehtigen Verbündeten oder gefährlichen Gegnern macht: In manchen Fällen ist der Einfluß einer Landesgefolgschaft auf die Regierungsgeschäfte fast bedeutender als der des jeweiligen Adligen, was ihre

mächtigsten Gerontokraten geradezu für die Rolle der verschlagenen Berater prädestiniert.

Beispiele: **Bosparania-Magna** (laut, lärmend, fremdenfeindlich); **Grangoria-Yaquiriaca** (zielstrebig, machtbewußt, mit großem Einfluß auf die Gesehäfte der nördlichsten Provinz); **Methumis-Vinsaltica** (gelehrt, kultiviert, gemäßigt reichspatriotisch, die Gruppe für Salonlöwen und gebildete Stutzer); **Fulminia Arivor** (ehrenbetont, rondrianisch, gewissermaßen die Nachwuchs-Laienbruderschaft der Rondrakirche); **Sikramia Cuslicana** (eine rauflustige Verbindung unter der Protektion Graf Croenars, heute die 'Exilheimat' zuvor Kusminatreuer Studenten); **Brabacia-Mysobiana** (Studenten aus verbündeten Stadtstaaten des Südens); **Garethia-Puniensis** (der kleine, aber wehrhafte Verband von Studenten aus dem Mittelreich).

Bardenschaften

Charakter: Ästhetische und musische Dinge stehen bei diesen Verbindungen an erster Stelle - und das kann von ernsthaften Wettbewerben und Darbietungen bis hin zur wesentlich profanerem Konsumierung schöner und schöngeistiger Dinge reichen.

Struktur: Die übliche Struktur. Bei manchen scheinheiligen Bardenschaften ist die Novizenzeit ein Jahr ständiger Belästigungen durch ältere Semester, an denen der Leibtutor ein gutes Geld verdient.

Ziele: Die Förderung und Verbreitung der schönen Künste, die Unterhaltung und Erbauung der Mitglieder. *Methoden:* Sangeswettkämpfe, Dichterlesungen und Kunstausstellungen.

Verbreitung: In den kultivierten Städten des Horasreiches, insbesondere Vinsalt, Kuslik, Belhanka, Methumis.

Beziehungen: hinlänglich

Finanzkraft: hinlänglich

Rolle im Spiel: Bardenschaften lassen sich ebenso als ernsthafte Künstlergruppen wie auch als überkandidelte Schwärmer darstellen - und nicht wenige Gruppen verwenden das Musische nur als Deckmäntelchen für Ausschweifungen und Amüsement: Was daran besonders ästhetisch ist, wenn auf einem Bardenball ein Student ebenso laut wie falsch schmalzige Lieder singt, während seine gleichermaßen angeheiterte Kommilitonin vergnügt glucksend die Bilder halb nackter Jünglinge begafft und halbherzig die Advancen eines Alten Herrn zurückweist, das muß noch näher erklärt werden ..."

Beispiele: **Aldyrania Vinsalt** (leidlich ernsthaft); **Amazonia Pertakis** (nur Frauen, größtenteils ernsthaft - zu den Gerontokratinnen zählen Kronprinzessin Aldare und Daria findest);

Salamandria Silasica (überspannte Enthusiasten, genießt vorgeblich die Protektion eines Elfenkönigs); **Belhancia Teremonis** (höchst ausschweifend - nach Gerüchten einige satuarische Mitglieder); **Kelchbruderschaft Valponia-Punensis** (eine völlig unpolitische Gruppe zum Genuß der Produkte des Yaquirtaler).

Freiakademiker-Verbände

Charakter: Diese Verbände stehen dem Bund der Freidenker nahe und stellen eine besonders debattierwürdige Variante dar.

Struktur: Eine sehr lose Hierarchie, die persönlicher 'Erkenntnisstufe' und Ausstrahlung weit mehr Bedeutung zumißt als weltlicher Herkunft und Funktion. *Ziele:* Erweiterung von Wissen und Verständnis der Welt und ihrer Geschöpfe.

Methoden: Im Kreise der Brüder und Schwestern wird friedlich über die abwegigsten Thesen zum Wesen der Welt philosophiert und über neuartige Regierungs-, Gesellschafts und Umgangsformen theotetisiert, was diese Gruppen trotz ihrer Friedfertigkeit gewissen Verdächtigungen aussetzt,

Verbreitung: Vor allem Kuslik. Vinsalt. Methumis, Grangor und Silas.

Beziehungen: hinlänglich bis groß (Manche Freidenker-Logen haben regelrechte Kooperationsverträge mit Freiakademiker-Verbänden und sehen sie als eine Art Vorstufe.)

Finanzkraft: Je nach Nähe zu den Preidenkern gering bis ansehnlich.

Rolle im Spiel: Nicht zuletzt die übersteigerte Geltungssucht mancher Mitglieder hat Gerüchte von 'widernatürlichen Vorgängen' bei den Versammlungen (was immer das heißen mag) in die Welt gesetzt. Dementsprechend können einzelne Verbände ebenso verleumdete Philosophenzirkel wie auch irreführende Kultisten sein, die einem gefährlichen Ideal oder Demagogen verfallen sind. Sie sollten immer im Auge behalten, daß die gebildete Jugend des Horasreiches mehrheitlich schnell für extreme, neue und aufregende Behauptungen zu begeistern ist. Prinzipiell ist noch von Bedeutung, daß die meisten Mitglieder noch sehr jung sind und immer wieder besorgte Eltern die Helden um Nachforschungen bitten können, weil der Sprößling (zu) viel Zeit 'mit diesen Leuten' verbringt.

Beispiele: **Cuslicum-Liberata** (sehr freigeistig, völlig zu Unrecht kusminianischer Umtriebe verdächtig); **Amici Philosophica** (recht angesehen, Debatten nur im Rahmen der Zwölfgötterlehre); **Fratemitas Lunimis** (geradezu verrufen - ständige Verdächtigungen schwarzmagischer Philosophie und 'selemitischer Praktiken').



Organisiertes Verbrechen

Diebstahl, Raub und Betrug gibt es überall, und auch von Räuberbanden wird aus allen Teilen Aventuriens berichtet - regelrechte Diebesgilden und Schmugglerringe, die allesamt davon leben, daß illegale Geschäfte mehr Profit abwerfen als legale (sofern man sich nicht erwischen läßt), gibt es aber nur, wo auch genügend Opfer und 'Kunden' leben

Das Kartell

Das gewaltsame Eindringen der südländischen Meuchler und Rauschkraut-Händler hat die alteingesessenen Diebeszirkel schwer getroffen - denn trotz aller List und allen Ge-schicks waren sie auf die skrupellose Brutalität der Omerta nicht vorbereitet. Um einen verlustreichen, kaum zu gewinnenden Dreifrontenkrieg (gegen die Omerta, die Criminalinspectoren und gegeneinander) zu vermeiden, trafen sich im Phex 2.510 am Rande eines Krankonventes die Oberhäupter der wichtigsten traditionellen Gilden und Familien, um auf Anregung und Vermittlung der Phexgeweihtenschaft einen Pakt zu schließen. Dieses Treffen war die Geburtsstunde des 'Kartells', in dem die einzelnen Gruppen ihre Selbstständigkeit beibehalten haben, aber die Territorien und Aktivitäten der anderen respektieren.

Die Aktivitäten der einzelnen Gruppen umfassen meist organisiertes Diebeswerk (Beutelschneiderei, Tasehendiebstahl, Einbrüche) und Hehlerei, Schmuggel, Bettelei, Schutzgelderpressung, Falschspiel und Kreditwucher. Vom Handel mit Giften, Entführung und Auftragsmord halten sie eher Abstand - nicht aus moralischen Gründen, sondern weil gerade bei diesen Verbrechen der Druck der allgemeinen Meinung (und der Staats-Advocatur) auf die Ermittler zu groß würde und die anderen einträglichen Geschäfte durch wiederholte Razzien und Untersuchungen nur unangemessen gestört würden. Das Kartell umfaßt nur Gruppen mit städtischer Basis - Räuberbanden der Wälder und Gebirge treten allenfalls gelegentlich als Lieferanten von Diebesgut oder als Handlanger in Erscheinung. In der Regel sind die einzelnen 'Diebesgilden' straff organisiert: mit einem Gildenmeister oder Paten an der Spitze, einer Reihe von Meistern, Leutnants oder Offizieren als Unterführern und natürlich der Masse der einzelnen Diebe, Bettler und Schmuggler. Die beteiligten Oberhäupter treffen sich zur Zeit einmal jährlich im Phex an

wechseln dem Ort, um aus ihren Reihen einen Koordinator zu wählen, der für das kommende Jahr als Erster unter Gleichen schlichten und vermitteln soll. Als die zur Zeit wichtigsten oder bemerkenswertesten Anführer dürfen gelten:

Niam von Bosparan

Meistern Niam (die ihr Beherrschungshandwerk einst in Fasar erlernte) ist die ungekrönte Königin von Alt-Bosparan, eine Person von höchstem Charisma und höchst dubioser Vergangenheit, die in noch dubiosere Geschäfte verwickelt ist. Es ist ausgesprochen gefährlich, sie als Feindin zu haben, so daß kein Mensch im Rat der Stadt es wagt, sie die Finger an ihr zu verbrennen. Außerdem scheinen ihre Geschäfte nicht staatsgefährdender Natur zu sein und ein offener Verstoß gegen gültige Gesetze konnte ihr auch noch nicht nachgewiesen werden. Meisterin Niam kann als 'klassische' Beherrschungsmagierin gelten, die ihre akademische Laufbahn zu Gunsten einer weitaus lukrativeren Karriere als Unterweltkönigin aufgegeben hat. Dieses 'Amt' übt sie seit mittlerweile mehr als 12 Jahren aus und hat derweil mindestens ebenso viele Razzien und Mordanschläge überlebt.

Beziehungen: ansehnlich Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: Sie ist die 'Patin' von Vinsalt und herrscht bei weitem nicht nur mit ihrer Zauberei, sondern viel mehr über ihre guten Beziehungen zu Stadtgarde, Dieben und Bettlern, käuflichen Schlagetots, ja sogar



Söldnerhaufen. Sie besitzt ihren eigenen, wenn auch verschrobenen Ehtbegriff und läßt bisweilen mit sich handeln. Sie verabscheut Kriecherei und Heuehelei (obwohl sie letzteres ebenfalls perfekt beherrscht) - und ebenso Borbaradianismus und Dämonenpaktierer.

Niam von Bosparan:

Geb.: 2469 Horas; Größe: 1,77; Haarfarbe: schwarz; Augenfarbe: schwarz; ST 18
Herausragende Talente: Hruruzat 12, Dolche 16, Wurfaffen (Dolch) 12, Schleichen 14, Selbstbeherrschung 11, Betören 10, Etikette 10, Gassenwissen 11, Lügen 15, Menschenkenntnis 13, Sich Verkleiden 10, Alchimie 12, Rechtskunde 10, Heilkunde Gift 12, Heilkunde Seele 14
Besondere Zauberkraftigkeiten: Bannbaladin 17, Horriphobus 16, Imperavi 15, Zauberschwang 11, fast alle anderen Beherrschungszauber auf 12+, Aurarcania 11, Beherrsch. Brechen 14, Wider Hellsicht 13, Foramen 12, Transversalis 10, Eternia Memorabilis 12, Was Verschwunden 10, Xenographus 11, viele Illusions-, Verständigungs- und persönliche Verwandlungszauber auf 7+

Der Graue Geier

Der hochgewachsene, hagere Mann im fortgeschrittenen Alter verdankt seinen Beinamen seiner Vorliebe für graue Kleidung und seiner weit vorspringenden Nase in Form eines Geiersehnabels, neben der gelbliche Augen funkeln.

Der Geier ist das Oberhaupt der Kusliker Bettler- und Diebesgilde, und sein Einfluß reicht auch über die Stadt hinaus. Seit er im Jahre 2500 Horas die Führung der Diebe übernahm, ist die Gilde straff organisiert, und Verstöße gegen ihre Gesetze sind selten. Die Gerüchte um den 'Diebeskönig' sind zahlreich - so soll er der Sohn eines Schwarzmagiers sein, mit einem Dämonen im Pakt stehen und überall nach Wunsch erscheinen können.

Beziehungen: hinlänglich Finanzkraft: ansehnlich

Verwendung im Spiel: Der Graue Geier ist Niams Pendant in Kuslik - ein fähiger Magier mit erheblicher krimineller Energie. Daß er nicht so einfluß- und erfolgreich ist, liegt vor allem an der großen Konkurrenz, denn im Vergleich zu Vinsalt war und ist Kuslik so freizügig, daß sich weder mit illcgaftem Spiel, Bettelei noch mit Zuhälterei ein Monopol erwerben ließe, es sei denn man wolle den Krieg der Diebe,



Der Graue Geier:

Geb.: 2444 Horas; Größe: 1,87; Haarfarbe: grau; Augenfarbe: gelb; ST 14 *Herausragende Talente:* Schleichen 14, Menschenkenntnis 13, Sich Verkleiden 10, Sprachen kennen 15, Gefahreninstinkt 10 *Besondere Zauberfertigkeiten:* Transversalis 15, Sensibar 12, Durch Marmorstein 13, In Dein Trachten 11, Foramen 10

Kyrill Dolvarn

Die energische Kyrill Dolvarn, eine ebenso hübsche wie unnahbare Frau, ist die unbestrittene Königin der Schmuggler von Methumis und Belhanka: Schon früh erkannte sie, welche Bedeutung zuverlässige Informationen haben, und so errichtete sie ein Nachrichtennetz, dessen wichtigste Quellen gut geschmierte Amtsträgerinnen bedeutenden, zentralen Positionen sind, die sie jederzeit über neue Zölle und Tarife, Razzien und Zollpatrouillen auf dem laufenden halten.

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: ansehnlich

Leerwendung im Spiel: Frau Dolvarns Strategie, durch ein Monopol auf zuverlässige Informationen alle Schmuggler zwischen Yaquir und Chabab unter ihre Kontrolle zu bekommen oder aus dem Geschäft zu drängen, hat in den letzten Jahren zu erheblichen Unruhen geführt. Dabei geht sie skrupellos vor, und da sie in dem Ruf steht, selbst enge Vertraute zu hintergehen, spürt sie zur Zeit von allen Mitgliedern des Kartells am stärksten den Druck der Omerta, ohne auf den Beistand ihrer 'Verbündeten' hoffen zu können.

Torben Windeck

Der kleine, schlanke Torben zeichnet sich vor allem durch schlechte Manieren aus: In seiner hellen Stimme schwingt stets ein aufdringlich ironischer Unterton mit. Torben ist nirgendwo gern gesehen, er besitzt die penetrante Eigenart, immer im ungünstigsten Moment

aufzutauchen, lädt sich gern selbst ein und nutzt jede Höflichkeit schamlos aus.

Trotz seiner Unbeliebtheit wird Torben Windeck fast überall empfangen, ja er verkehrt sogar in höheren Kreisen. Der widerliche Geselle kennt eine Reihe von Geheimnissen, die er dann und wann andeutet, um seinen Bekannten vor Augen zu führen, welch tiefe Dankbarkeit sie ihm für sein Schweigen schuldig sind. Zu offener Erpressung läßt sich Windeck jedoch nie hinreißen. Das Verschweigen 'gewisser Einzelheiten' ist sein einträglichstes Gewerbe, denn es verschafft ihm immer wieder Zutritt zu wichtigen Adressen. Ursprünglich in Grangor ansässig, scheint Windeck Neetha als zweite Heimat auserkoren zu haben, wo er sogar bei Hofe ein- und ausgeht - was nicht wenige als Beweis dafür nehmen, welch düstere Dinge er über Prinz Timor weiß. Man trifft Torben aber bisweilen auch in Vinsalt, Belhanka, Kuslik oder Methumis an, insbesondere dann, wenn es dem Betreffenden überhaupt nicht in den Kram paßt.

Beziehungen: ansehnlich

Finanzkraft: groß

Verwendung im Spiel: Torben Windeck ist geradezu universell verwendbar - als widerlicher Schnüffler, als Intrigant gegen die Helden, als zeitweiliger Agent einer fremden Macht und sogar als Helfer der Helden: Informationen, die ihm nicht mehr als nützlich erscheinen, verkauft Torben ohne Bedenken, sobald sich ein zahlungskräftiger Kunde dafür interessiert. Der eigentliche Grund, weshalb ihn nicht schon längst eines seiner Opfer für immer zum Schweigen gebracht hat, ist recht simpel: Der von den meisten unterschätzte einstige Bettler und Schnorrer ist seit einigen Jahren der mehr durch List und Intrigen als durch Gewalt regierende 'König' der Neethaner Gauner, der trotz seines Wunsches, 'jemand zu sein' und bei Hofe dazuzugehören, nichts von seinen Reflexen und seiner Intuition verloren hat.

Torben Windeck:

Geb.: 2474 Horas; Größe: 1,73; Haarfarbe: braun; Augenfarbe: braun; ST 9 *Herausragende Talente:* Zechen 15, Gassenwissen 10, Lügen 16, Menschenkenntnis 10, Rechtskunde 10, Glücksspiel 11, Sinnenschärfe 12

Don Scipione Vincetta

Der stämmige, stets in gedeckten Farben gekleidete Sproß einer alten Dröler Kaufherrenfamilie hat Sitz und Stimme im Senat des Königreiches Dröl - und außerdem ist er ein Führendes Mitglied des Kartells, das die weitgespannten illegalen Interessen des Dröler Syndikates vertritt, aber auch organisiert und leitet: So ist er nicht zuletzt für den Schmuggel leichterer Rauschkräuter und ihren Verkauf an die Einzelhändler der örtlichen Gilden und Banden zuständig. Obgleich er keineswegs einer der reichsten Familien entstammt, führt Don Scipione doch ein Leben in äußerstem Luxus (mir einer Mätresse in jeder Stadt, Hotelsuiten mit sich und sein Gefolge etc.).

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: Don Scipione ist ein Pate im klassischen Stil. Er weiß genau, daß er der Abteilungsleiter für das Verbrechen im Dröler Syndikat ist und hat eingewilligt, im Falle einer Enttarnung als Sündenbock von seinen 'ahnungslosen, hingegangenen Compagnons' fallengelassen zu werden - doch bis das eintritt, versucht er ein möglichst angenehmes Leben zu führen. Selber nicht magiebegabt, leistet er sich einen offiziellen Leihmagier (Bethana, ST 7), dessen Arbeit wiederum von einem geheimen Leibwächter (Fasar, ST 5) ergänzt und überwacht wird. Sein Schmuggelgeschäft hat ebenso wie plumpe Annäherungsversuche zu einer erbitterten Feindschaft mit Kyrill Dolvarn geführt, und die beiden gelten als die schwächste Stelle im Geflecht des Kartells.

Die Omerta

Diese Organisation ist der eigentliche Hauptfeind der zuvor genannten Gilden und Banden, denn weder schert sie sich um die Gebote des Phex noch sind die Mitglieder irgendeiner Zuspache oder Abwerbung zugänglich. Der Name bezieht sich auf das boronische Schweigegebot, und tatsächlich steht die Gilde deutlich unter dem Einfluß der Boronis Al'Anfaner Stils. Ihre organisatorische Basis liegt in Mengbilla, doch neben die Mengbillaner Verbrecher der ersten Generation sind heute etliche Horasier getreten,

die als weniger auffällige Gehilfen angeworben wurden.

Das Hauptgeschäft der Omerta umfaßt all die Dinge, die dem Kartell 'zu heiß' sind: Der Import und Vertrieb von harten Rauschgiften, Entführung zu Zwecken der Lösegelderpressung oder des Verkaufs an Sklavenhändler, aber auch Auftragsmord. Dabei kooperiert sie bisweilen sogar mit der Hand Borons: Die Hand hält der Omerta mittels Mord und Erpressung den Rücken frei, die wiederum hilft dem Geheimbund von Zeit zu Zeit mit Verstecken, Ausrüstung und

Muskelprotzen aus. Daß sie prinzipiell beide den Zielen Al'Anfas dienen, ist nur einer Handvoll Omertisti bekannt: Ihre Bande soll das Horasreich dadurch schwächen, daß möglichst viele Kräfte im Inland gebunden werden, möglichst viele gefährliche Drogen ins Land strömen und dafür zugleich so viel gutes Gold wie möglich in die Kassen der Schwarzen Perle fließt. Vielleicht, so die Hoffnung des Hohen Rates, werden irgendwann einmal 'Selemer Zustände' im Lieblichen Feld herrschen und die diskrete Hegemonie Al'Anfas gesichert sein.



Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: immens

Verwendung im Spiel: Die Omerta ist bewußt eine wirklich finstere Organisation, die sich wenig um Stil und Ehre schert und für ihre ebenso gnadenlose wie beiläufige Brutalität gegen ihre Widersacher berüchtigt ist: Schon so mancher Mitarbeiter der Staats-Advocatur ist ihren Meuchelanschlägen zum Opfer gefallen.

Die Politik, durch Angst und Schrecken die meisten Gegner einzuschüchtern und aus dem Weg zu drängen, ist bislang recht erfolgreich, und jeder Meister sollte das beibehalten und die Organisation

auf gar keinen Fall zu einem leichten Widersacher machen: Gegen die Omerta vorgehen zu wollen, ist überaus ehrenhaft, doch selbst wenn die Helden die eine Zelle ausheben, den einen Paten enttarnen, gegen die Krake mit ihrem Kopf irgendwo in Mengbilla ist kaum etwas auszurichten- und die Rache der übrigen Omertisti wird hart und blutig sein.

Yagumil di Triforika

Der Direktor des Methumischen GergelsteinKontors ist ein angesehener, mit allen Wassern gewaschener Handelsherr Söldling diente und dabei allerlei

Verletzungen und Haudegen, der in jungen Jahren als erlitt - daher sein Spitzname 'der Einäugige'.

Das heißt aber beileibe nicht, daß er etwa ein grober Klotz sei: Selbst der Herzogshof ist dem Patrizier durchaus wohlgesonnen, und in den Gemächern der Herzogin Aifingla ist er ein gern und häufig gesehener Gast.

Daß er zugleich der derzeitige oberste Koordinator der Omerta im Horasreich ist, wissen nur seine Hintermänner in Mengbilla - selbst seine Untergebenen kennen ihn allenfalls als das Auge Borons', ein höchst eitler selbstgewählter Titel.

Ausländische Geheimdienste

Zur Zeit gibt es nur wenige ernstzunehmende Spionageorganisationen im Horasreich, da den meisten einfach die Professionalität fehlt, um den staatlichen Häschern lange zu entgehen - doch diese beiden zählen zu den wirklich erfahrenen und mächtigen Diensten.

Kaiserlich Garethische Informations-Agentur

Geschichte: Früher war die KGIA vor allem Aufpasser und Ermittler des Mittelreiches im Lieblichen Feld, und nach der Horasproklamation sollte sie gar für den Kriegsfall Aktionen gegen führende Horasier unternehmen. Inzwischen sind die Beziehungen wieder erträglich, und man beschränkt sich auf ein 'freundschaftliches' Bespitzeln. Nur allem auf dem Gebiet der Wissenschaft und Technik, um möglichst engen Anschluß an die technischen Fortschritte des Horasreiches zu halten.

Struktur: In allen größeren Städten bestehen kleine Agentenringe, die jeweils von einem geheimen *Residenten* (meist im Hauptmannsrank) geführt werden; zumindest in Kuslik und Vinsalt gibt es mehrere Residenten samt Zuträgern, die nichts voneinander wissen. Geleitet werden die Operationen von einem *Generalresidenten* in Vinsalt, dessen Identität dem Horasreich durchaus bekannt ist, daneben gibt es noch Einzelagenten in besonders vertraulichen Stellungen, die direkt von der

KGIA in Rommilys geführt werden.

Ziele: Die Sammlung von allen (möglicherweise) für Gareth wichtigen Fakten, die Überwachung wichtiger Würdenträger, vor allem die 'Erforschung' der neuen wissenschaftlichen und technischen Kenntnisse des Horasreiches.

Methoden: Zur Informationssammlung der Einsatz von Spionen, das Anwerben von Informanten, das Aufkaufen von Überläufern; zur Einflußnahme Intrigen und die Bestechung von Würdenträgern, in ernstesten Fällen das zeitweilige Verschwinden lassen von Entscheidungsträgern - etwa durch 'echte' oder verkleidete Entführer und Lösegelderpresser. Während Anschläge nicht rundheraus unmöglich sind, müssen sie zur Zeit doch vom Reichsbüro persönlich autorisiert werden, was gelinde gesagt - unwahrscheinlich ist. (Zudem müssen die dafür nötigen Meuchler heutzutage erst in Rommilys angefordert werden, sofern man nicht auf den 'freien Markt' zurückgreifen will...)

Verbreitung: Man kann getrost davon ausgehen, daß von den vielen mittelreichischen Besuchern, Kaufleuten und Diplomaten in allen Städten des Reiches, aber auch von den Einheimischen eine nicht geringe Zahl zumindest nebenbei als Zuträger für die KGIA arbeitet.

Beziehungen: sehr groß

Finanzkraft: groß (Einst noch größer, doch inzwischen

hat Gareth einen Teil der Mittel dringlicheren Aufgaben gewidmet.)

Rolle im Spiel: Die KGIA ist dem Horasreich weder echter Freund noch richtiger Feind: Ihre 'unnötige' Aktivität (vor allem auf dem Gebiet der 'Wirtschaftsspionage') sorgt immer wieder für Verstimmung zwischen den Kaiserreichen und entlarvte Agenten und Spione werden sorgsam überwacht oder ausgewiesen, einheimische Informanten entlassen oder versetzt. Einen Zuträger der KGIA zu enttarnen, ist immer eine verdienstvolle Sache, doch es sollte subtil geschehen: Wenn Helden gegen verdächtige Spione zu plump (oder gar mit Gewalt) vorgehen, können sie sich erheblichen Ärger einhandeln, denn bei manchen Projekten - etwa der Bekämpfung von Borbaradianern - arbeiten die horasischen Dienste und die KGIA sogar knurrend zusammen.

Daneben gibt es immer wieder die Möglichkeit abtrünniger KGIA-Leute: Zum einen fanatische Agenten, die sich nicht von ihrem hiebgewonnenen Feindbild der 'schurkischen Liebfelder' trennen können und einen privaten Krieg anfangen (wollen), zum anderen bisherige Zuträger, die befürchten, der großen Politik halber geopfert zu werden und nun in Panik geraten oder die - da nunmehr weniger wichtig - geringere Summen erhalten und ihre schwindenden Einkünfte durch Erpressung aufbessern wollen.

Die Hand Borons

Geschichte: Die 'Hand' ist in den letzten Jahrzehnten von einem Zirkel fanatischer Boronis zum Geheimdienst Al'Anfas geworden, der neben den gefürchtetsten Assassinen Aventurens auch unzählige Informanten und Spione besitzt, die die Schwarze Perle stets über die Pläne ihres größten (kolonial-)politischen Rivalen auf dem laufenden halten sollen.

Struktur: Die einzelnen Funktionen und Niederlassungen sind mit boronkirchlichen Termini bezeichnet, Im Horasreich gibt es einen *Metropolitan*, einen von allen Kleidungs- und Verhaltensvorschriften entbundenen Hochgeweihten des Al'Anfaner Ritus, der seine Befehle (meist über Mengbilla) vom Patriarchen erhält. Ihm unterstehen die *Residenten* als Leiter der einzelnen geheimen 'Tempel'

(ebenfalls meist Geweihte), etwa ein halbes Dutzend vollausgebildete Meuchler und vielleicht zehn weitere Agenten sowie ein vielfaches an bezahlten Informanten. *Ziele.* Die Interessen Al'Anfa% zu vertreten - ohne Wenn und Aber. *Methoden:* Spionage, Bestechung, Erpressung, Entführung, Meuchelmord *Verbreitung:* In Kuslik und Vinsalt besteht je



ein 'Haupttempel', der abwechselnd die Führung übernimmt- je nachdem, wo gerade der Metropolit seine Residenz errichtet hat. In den übrigen größeren Städten greift die Hand gerne auf die Räumlichkeiten und Hilfskräfte der 'Sippe' zurück.

Beziehungen: hinlänglich (Die Fähigkeit, Unwissende zu den gewünschten

Handlungen zu verleiten, ist allerdings groß.)

Finanzkraft: sehr groß (Das Vermögen Al'Anfas steht hinter der Hand.)

Rolle im Spiel: Die Hand Borons ist sowohl als Meuchler- als auch als Spionageorganisation ein formidabler Widersacher für die härtesten Geheimdienstkampagnen; zudem ist sie (auf lange Sicht)

praktisch unbesiegbar:

Einzelne Zellen mögen in mühseligen Anstrengungen entdeckt und zerschlagen, bestimmte Agenten oder Assassinen entlarvt und besiegt werden - doch es ist nicht zu erwarten, daß auch noch so herbe Niederlagen das alfanische Imperium veranlassen werden, seine Aktionen im Horasreich ganz einzustellen,

Geheimbünde

Zu dieser Kategorie rechnen wir all jene verschwörerischen Gruppen, deren Zielen der Kaiserin und des Staates erheblich widersprechen und die darum das Licht der Öffentlichkeit meiden und von der Obrigkeit verfolgt werden. Im Gegensatz zu Aufständischen scheuen sie vor dem offenen Kampf zurück, ihre Waffen sind eher die heimliche Infiltration der legitimen Machtgruppen, Intrige, Bestechung, Erpressung und Meuchelmord. Die Geschichte des Lieblichen Feldes kennt viele einflussreiche Geheimbünde, unter denen die Gruppen *Trutzfels*, *Neu-Bosparan* und *Gelbe Hand* als Beteiligte am Baliiri-Schwur berühmt geworden sind - heute allerdings ist nach staatlicher Ansicht die allgemeine Freiheit und eine gerechte Regierung erreicht, was die Mitgliedschaft in einem geheimen Bund höchst verdächtig macht.

Die Wahren und Erleuchteten Meister vom Heiligen Gesetz

Geschichte: Unbekannt, jedoch sollen die 'Meister' nach eigens verstreuten Gerüchten sich bereits auf die bosparanische Zeit zurückführen lassen.

Struktur: Es bestehen mehrere Weihegrade mit ihren jeweils eigenen Ritualen, Losungswörtern und Kleidungs Vorschriften. Geführt wird der Bund vom 'Inneren Zirkel', einer höchst geheimen Fünferclique.

Ziele: Macht für den Inneren Zirkel und die übrigen Mitglieder.

Methoden: Gegenseitige Protektion und Vetternwirtschaft, 'Hinweise', 'Spenden', Drohungen und Erpressung.

Verbreitung: Diese geheimnistuerische Verbindung besitzt nur ihr angestammtes Arcanum in Vinsalt (Alt-Bosparan) sowie eine neuere Niederlassung irgendwo auf den

Zyklopen Inseln, doch sie kann stets auf die Besitzungen ihrer meist wohlhabenden Mitglieder zurückgreifen.

Beziehungen: gross

Finanzkraft: groß

Rolle im Spiel: Die 'Erleuchteten' sind ein Paradebeispiel für die gerade nicht ganz geheime Organisation, die aus dieser Halb-Heimlichkeit zusätzliche Macht gewinnt: Wenn ihr Name fällt, dann lachen und spotten einige, viele andere hingegen erleben, denn sie haben 'ganz im Vertrauen' geradezu ungeheuerliche Geschichten über die Macht dieses 'Zirkels' gehört. Diese Geschichten wurden größtenteils von den 'Erleuchteten' selbst in Umlauf gebracht und verschaffen ihr einen Respekt und vorausseilenden Gehorsam, der angesichts ihres tatsächlichen Einflusses kaum gerechtfertigt scheint - doch das müssen Sie als Meister entscheiden.

Der Geheime Fürstlich Kusliker Widerstandsrat

Geschichte: Nach dem Sturz des Hauses Galahan haben fast alle Höflinge des Fürstentums Kuslik der neuen Herrin die Treue geschworen - einige jedoch nur zum Schein; im Geheimen blieben sie der alten Dynastie loyal und agieren für ihren Wiederaufstieg.

Struktur: Eine kleine, aber einflussreiche Gruppe, die sich nur heimlich in der Kusliker Unterstadt trifft und von einem im Untergrund lebenden 'Hofmeister' - vermutlich dem ehemaligen Landvogt Faldiron Galahau zu Kuslik - geleitet wird.

Ziele: Zuerst einmal die Sammlong der versprengten

kusminianischen Kräfte, später die Fürstwürde, besser noch das Königtum für Prinz Romin und einflussreiche Staatsämter für die Verschwörer. Dem Rat geht es dabei weder um die Staatsform noch die Religion, sondern er will nur die derzeitigen Machthaber durch andere ersetzen.

Methoden: Infiltration der Staatsbehörden, heimliche Unterstützung der aufständischen Kusminianer durch Warnungen vor Militäraktionen und die Bereitstellung von Geld und Waffen sowie die Propaganda gegen das Haus Firdayon mittels verleumderischen Gerüchten und Pamphleten. Von Fanatismus und Opferbereitschaft läßt sich kaum sprechen.

Verbreitung: Der Macht- und Aktionschwerpunkt des Widerstandsrates liegt in der Stadt Kuslik und ihrem direkten Umland.

Beziehungen: gross

Finanzkraft: groß

Rolle im Spiel: Der Widerstandsrat umfaßt teils ehrlich loyale, teils machtgierige Adlige und Hofschranzen, die ihre Ziele eher subtil, aber nicht minder heimtückisch verfolgen. Da nicht wenige Adlige durch den Sturz Kusminas einiges verloren haben, ist es nicht weiter schwierig, ihn als die klassische politische Verschwörergruppe zu verwenden, mit der auch Landadlige außerhalb Kusliks sympathisieren.

Die Söhne des Horas

Geschichte: Dieser ultranationalistische Geheimbund besteht seit Jahrzehnten, doch seit der Horaskränzung und der relativen Entspannung der Außenbeziehungen sind seine Mitglieder zu dem Schluss gekommen, dass die einst vage unterstützte Königin das Vaterland ausverkauft und zu Gunsten des wahren Prätendenten beseitigt werden muß. **Struktur:** Kleine, straff geführte Zellen unter

der letztlichen Führung eines 'Wahren Horas' im Hintergrund.

Ziele: Sturz der Häuser Firdayon, Garlichgrötz, Berlinghan, Marvinko etc., Errichtung eines Gottkaisertums (verbunden mit der Lichtbotenwürde) unter dem 'Wahren Horas' und der Herrschaft über ganz Aventurien; Verbreitung des Horasglaubens. Tod aller Widersacher.

Methoden: Intrigen. Brand- und Mordanschläge,

Erpressung - der Zweck heiligt die Mittel. **Verbreitung:** Vor allem in den größeren Städten, speziell Vinsalt. Die Führung soll in AltBosparan angesiedelt sein.

Beziehungen: gering (Vor allem zu einigen Aufständischen und Raufbolden.)

Finanzkraft: ansehnlich

Rolle im Spiel: Die 'Söhne des Horas' eignen sich in ihrer Heimlichkeit und Radikalität gut



als zentraler Gegner einer längeren Kampagne, in der es um den Kampf gegen eine zu wirklich allem entschlossene Gruppe

von Staatsfeinden geht- Da sie zu gefährlich sind, um der Heldengruppe nur 'im Vorbeigehen' lästig zu werden, sollten

Sie sie möglichst nur einsetzen, wenn die Helden Zeit und Mittel haben, sich ganz dieser neuen Gefahr zuzuwenden.

Die Sippe

Geschichte: Seit Jahren arbeitet diese geheime Gruppe daran, die Vorteile der Sklaverei und der Zusammenarbeit mit Al'Anfa zu predigen - alles in allem ein eher schwieriges Unterfangen, doch man sollte die Entschlossenheit dieser Leute nicht unterschätzen.

Struktur: Ähnlich wie bei Logen gibt es einzelne Stadtverbände sowie eine Großloge mit Sitz in Vinsalt.

Ziele: Die Weckung von Sympathie für Al'Anfas Politik, die Aufnahme von

Handelsbeziehungen mit Al'Anfa und Mengbilla, die Legalisierung der Sklaverei und des Rauschkrautgenusses.

Methoden: Bestechung von Würdenträgern, Volksrednern und Schriftstellern, Einflußnahme durch Korruption und Erpressung, notfalls die Übergabe 'schwieriger Fälle' an die Hand Barons.

Verbreitung: Vor allem scheinbar ehrenhafte Kaufleute der zweiten und dritten Garnitur, aber auch einige verschuldete oder rauschkrautsüchtige Landadlige gehören dieser

Gruppierung an, deren regionale Hochburgen in Kuslik, der Dröler Mark und auf den Zyklopeninseln liegen.

Beziehungen: ansehnlich (Es ist überraschend, wer sich alles den Argumenten der Sippe zugänglich zeigt, wenn die Dublonen stimmen.)

Finanzkraft: gross (Der Drogenhandel wirft erhebliche Gewinne ab.)

Rolle im Spiel: Die Sippe ist die 'harmlose'. Fassade der Al'Anfaner Macht - eine scheinbar biedere Organisation mit schurkischen Hintermännern,

Aufständische

Ihre extremen Ziele haben diese Gruppen einen bewaffneten Kampf gegen die Obrigkeit beginnen lassen, den sie eigentlich nicht gewinnen können, der aber dem Horasiat noch manche Schwierigkeit bescheren wird.

Kusminianer

Geschichte: Der Sturz des Hauses Galahan hat vielleicht in der grossen Politik für Frieden gesorgt - in der kleinen hat er die Unruhe nur noch vergrößert: Zwar hat sich die große Mehrheit jener, die die bisherigen Galahanschen Güter bewohnen, mit den neuen Verhältnissen abgefunden, aber einige haben viel verloren und proben den Aufstand.

Struktur: Bislang gibt es keine geheime Führung der Kusminianer, da die Fürstin tot und Prinz Romin verbannt ist. Statt

dessen existieren verschiedenorts kleine Gruppen, die eher losen Kontakt halten.

Ziele: Die Inthronisierung des Prätendenten Prinz Romin als neuer Fürst von Koslik oder König von Yaquiria oder gar Kaiser, der Sturz des Hauses Firdayon.

Methoden: Offener Kampf oder heimtückische -Gewalt gegen die Repräsentanten des neuen Kaiserhauses. Mordanschläge auf Mitglieder der Armee und des Staats-Ordens, der Heilig-Blut-Ritter und der Dynastie selbst; Propaganda gegen die Horaskaiserin mittels Flugblättern sympathisierender Drucker.

Verbreitung: Kusminianer können dort auftreten, wo Galahansche Güter liegen - und das heißt, überall. In der Regel werden sie von einem ehemaligen Fronvogt, Hofmeier etc. geführt, der aus Treue zu seiner Fürstin zum Aufständischen

wurde und vielerorts immer noch auf die stillschweigende Unterstützung der Einheimischen hoffen kann.

Beziehungen: Hinlänglich mit einzelnen Kontakten zu hohen Stellen im In- und Ausland.

Finanzkraft: Hinlänglich, wenn auch viel mit Geheimverstecken und Schatzhorten gearbeitet werden muss.

Rolle im Spiel: Erzählerisch kann man bei den Kusminianern sowohl verbitterte und rachsüchtige Verschwörer wie auch aufrechte Vertreter der Rechte des Hauses Galahan ansiedeln, die nur durch die gemeinsame Sache zusammengehalten werden. Da die 'Sache' auch im Interesse mancher ausländischer Mächte liegt, ist es immer gut möglich, ausländische (al'anfanische) Agenten als die eigentlichen Drahtzieher erscheinen zu lassen.

Vigilantenheer Horasianna

Geschichte: Solange der Horaskult im Verborgenen blühte, entwickelten sich viele kleine Sekten mit teilweise sehr extremen Ansichten, die bis zum Glauben an den Eingott Horas reichen, den die Götter nach ihrem Rückzug von der Welt als Regenten eingesetzt haben. Nach Veröffentlichung des Horariums haben sich die allermeisten Horasverehrer mit der neuen Sichtweise abgefunden; einige allerdings waren einem so extremen Kult verfallen, dass sie der offiziellen Kirche die Gefolgschaft kündigten und begannen, Amene als Ketzlerin zu betrachten, die die Ankunft des echten Horas nur verzögert.

Struktur: Einzelne Banden ohne zentrale Führung, da jeder Einigungsversuch bislang an haarspalterischen theologischen Differenzen scheiterte.

Ziele: Die Durchsetzung des Glaubens an den Erhabenen Eingott Horas, die blutige

Bestrafung der 'Abtrünnigen' Amene und ihrer Kreaturen, die Errichtung einer Diktatur der Horasgeweihten. Politische Erwägungen sind ihnen eher fremd.

Methoden: Bewaffneter Kampf gegen die Repräsentanten der Abtrünnigen (Adlerorden, Heilig-Blut-Ritter etc.) und vor allem die Geweihten der 'falschen Götter'; Brandstiftung in Tempeln, Anschläge auf Ordenshäuser, Überfälle auf abgelegene Dörfer. Alles in allem ist ihre Bewaffnung und Ausrüstung eher schlecht und die strategischen Fähigkeiten gering. (Als eine Bande in einem blutigen Überfall auf einen versprengten Troßwagen mehrere Fässer Hylailier Feuer erbeutete, setzte sogleich ein Fanatiker damit sich und einen kleinen Perainetempel in Brand.)

Verbreitung: Wegen der geringen Unterstützung durch Städter wie Bauern haben sich die meisten Banden in die Wildnis der Goldfelsen zurückgezogen.

doch auch in früheren Räuberrevieren in den Wäldern und vor allem in der Dröler Mark mag es sie geben.

Beziehungen: gering

Finanzkraft: hinlänglich (nicht zuletzt erpreßte 'Tempelzehnte' unbewachter Dörfer)

Rolle im Spiel: Diese Rebellen sind die klassischen eifernden Fanatiker, die für ihre Glaubensüberzeugungen nur zu gerne im Blut der Andersdenkenden waten. Selbst wenn ganz vernünftige Leute unter ihnen sind, haben sie doch alle einen gewissen 'erleuchteten' Glanz in den Augen und lassen nicht mit sich diskutieren, wenn es um den göttlichen Horas geht. Als religiöse Fanatiker sind sie zu allen denkbaren Abscheulichkeiten fähig (denn 'der Herr Horas wird's heiligen') und gehen lieber in den Tod, als ihre Überzeugungen und Gefährten zu kompromittieren.



Goblins

Geschichte: Seit den Dunklen Zeiten gibt es Rotpelze im Land am Yaquir. In den letzten Jahrhunderten wurden sie allerorten gehetzt oder zur 'Zivilisierung' versklavt. Dennoch bestehen an vielen Stellen kleine Gruppen freier Goblins, die als Räuber und Wegelagerer leben.

Struktur: Sippen- und Familienverbände mit maximal drei Dutzend Mitgliedern.

Ziele: überleben

Methoden: Diebstähle, Überfälle

Verbreitung: In den Wäldern des Kernlandes, vor allem aber der Chababischen und Dröler Wildnis.

Beziehungen: minimal

Finanzfraß: minimal

Rolle im Spiel: Die Goblins des Horasreiches sind in kaum einer Hinsicht bedrohlich - wenn man nicht gerade eine Ziege oder ein Huhn ist.

Allgemein lassen sie sich eher als komische, Unterbrechung einer ernstesten Geschichte einsetzen: Momentan gilt es unter den jungen Adligen der großen Städte gerade als todschick, den oder die Angebetete zu einem kleinen Ausflug aufs Land einzuladen, und bei dieser Gelegenheit gleich für den richtigen Nervenkitzel zu sorgen- 'Man wirbt heimlich einige Goblins an.

Kaum hat man dann die vereinbarte Stelle erreicht, brechen die wüsten Gesellen aus dem Unterholz, schneiden wilde Grimassen, grölen furchteinflößend und fuchteln drohend mit ihren rostigen Säbeln vor den Nasen der Adligen herum. Die Adlige stellt sich todesmutig, das parfümierte Taschentuch fest vor die Nase gedrückt, vor ihren totenbleichen Begleiter (oder umgekehrt) und schmettert heldenmütig den Goblins ein: "Weichet, ihr garstigen Unholde!" entgegen.

Es folgt ein halbherziges Geschepper mit den Waffen, und mit lustlosen Hilferufen trollen sich die rotbepelzten Banditen wieder ins Unterholz.

Bauernrebelln

Geschichte: Das Los der Bauern ist nirgendwo in Aventurien leicht, aber speziell im Arivorschen ist es schlichtweg elend zu nennen: Wie im fernen Bornland gilt hier der Landmann nicht viel mehr als das Vieh, und die Fronvögte auf den Großgütern lassen ihnen nur das Lebensnotwendigste, In gleicher Lage befinden sich die unzähligen Wanderarbeiter, die oft nur in der Hoffnung auf Beschäftigung von Gut zu Gut ziehen, mit Hungerlöhnen abgespeist werden und auf einen Wink des Landherren hin über die Grenze der Signorie gescheucht werden können.

Immer wieder, mittlerweile fast jedes Jahr, sehen die Armseligen keine andere Möglichkeit als den bewaffneten Aufstand.

Struktur: Zu Beginn einzelne Haufen; nach einigen Wochen des Zulaufs Horden von mehreren Hundert Aufständischen.

Ziele: Sehr vage- mehr zu essen, weniger Abgaben, Rache für die Demütigungen der Vergangenheit.

Methoden: Der Kampf mit improvisierten Waffen, das Plündern von Getreidespeichern -und Lagerhäusern, das Niederbrennen von Fronhöfen - alles mehr spontan als geplant.

Verbreitung: Vor allem in der

Erzherrschaft Arivor, doch ähnliche Revolten gibt es auch im Chababischen und in Dröl. **Beziehungen:** gering

Finanzkraft: minimal

Rolle im Spiel: Kein Bauernaufstand dauert länger als ein paar Monate, doch er sollte die Helden vor ein gewisses moralisches Problem stellen, da die Ziele der Bauern nur zu verständlich sind.

Erzählerisch am besten läßt sich ein Bauernaufstand als schiere Ablenkung durch einen mächtigen Schurken verwenden, der die Rebellen nur als unwissende Spielfiguren benutzt.

Die Schnitter

Geschichte: Der Aufschwung der Manufacturen hat in vielen Orten zur gleichzeitigen Flaute der Handwerksbetriebe geführt - die Luxuswerkstätten florieren zwar weiterhin, doch die Hersteller einfacher Massenware werden über kurz oder lang von den billigeren Gütern aus den Manufacturen in den Ruin getrieben. Schon haben Banken wie die CAC oder va Strozza so manchen altherwürdigen, aber zahlungsunfähigen Handwerksbetrieb übernommen und an einen Fabricanten verpachtet, der nur den ruhmreichen Namen bestehen ließ. Gegen diese Praxis wendet sich eine Geheimgesellschaft, die sich nach dem Ingerimmheiligen *Rhys dem Schnitter* nennt: Unmut bestand seit langem, doch die Stürmung einer Manufactur in Neetha durch thorwalsche Raufbolde zeigte so deutlich, daß die Herren Fabricanten nicht unbesiegbare

sind und hat die Entwicklung zum aktiven Geheimbund deutlich forciert.

Struktur: Kleine Zellen in diversen Handwerksbetrieben. Vor Ort bilden meist jüngere Gesellen die 'Truppe', während vielleicht ein Dutzend 'Prediger' heimlich von Ort zu Ort reist und Aktionen organisieren.

Ziele: Die Wahrung der ingerimmgegebenen Lehren über Handwerkskunst und freie Gilden; die Abschaffung der lästerlichen und ausbeuterischen Manufacturen; 'Befreiung' der Lohnsklaven.

Methoden: Vernichtung oder Beschädigung von Manufacturen oder der Mechanismen; Verprügeln der Wachen und Besitzer; Beschädigung der Manufacturerzeugnisse.

Verbreitung: Vor allem in größeren Städten, dort in den ärmeren Vierteln.

Beziehungen: hinlänglich

Finanzkraft: gering

Rolle im Spiel: Die Schnitter gehören zu den erklärten Feinden der Modernisten, lassen sich sonst aber in keine politische Kategorie drängen: Mit den Rondrianern haben sie außer einem grundsätzlichen Konservativismus nichts am Hut, mit fanatischen Nationalisten noch weniger - mit ihren Träumen von einer gerechten Gildenmacht nach Angbarer Lehren stehen sie vielleicht gar etwas den Kosmopoliten nahe. So oder so sind die meisten Schnitter anständige, wenn auch heissblütige und manchmal recht naive Gesellen; ihre Rädelsführer hingegen sind größtenteils aufrechte Ingerimmverehrer und sogar Geweihte, doch gibt es auch Hinweise, daß die KGIA 'nur für Notfälle' den einen oder anderen Schnitter ihrer kontrolliert, um vielleicht irgendwann einen Aufstand gegen die wichtigsten (sprich Waffen-)Manufacturen losbrechen zu lassen ...

Die Murakbrüder

Geschichte: Seit der Unabhängigkeit gibt es Leute, die trotz ihrer unwichtigen Rolle in der Gemeinschaft besonders weit das Maul aufreißen und gegen alles 'Fremdartige' und 'Unbosparanische' pöbeln. Die Murakbrüder haben sich nach dem ein

stigen Erobererkaiser benannt und sind doch durch die Bank so ungebildet, daß sie ihn nicht einmal verstehen könnten, wenn er vor ihnen erschiene.

Struktur: Lockerer Verbund, dem einige 'Stadtmeister' vorstehen.

Ziele: Die Verfechtung eines engstirnigen

liebfeldischen Nationalismus; Stamm-tisch-. debatten; Alkoholkonsum.

Methoden: Gedankenlose Gewalt gegen 'Andersartige' wie Novadis oder Elfen, allerdings eher Raufereien als Mordanschläge.

Verbreitung: Fast ausschließlich Unterschicht der größeren Städte



Beziehungen: gering

Finanzkraft: gering

Rolle im Spiel: Die Murakbrüder sind keine ernste Bedrohung der Gemeinschaft,

können aber immer wieder gut als unwisende Handlanger irgendwelcher mächtigeren Schurken auftreten.

Darüber hinaus ist ein Trupp von W6+2

tumben Murakbrüdern auch als Ablenkung, Zufallsbegegnung etc. ein weitaus passenderer Gegner zum Verzwirbeln und Aus-der-Stadt-jagen als Orks, Räuber o.ä.

Einzigartige

Shafir der Prachtige,
seines Zeichens Kaiserdrache

Shafir besitzt seinen Beinamen zu Recht. Wer ihm begegnete und von diesem Treffen noch berichten kann, der kann die Höhle des Drachen in den nördlichen Hohen Eternen als eines Kaisers würdig und das Gebaren Shafirs als wahrhaft königlich beschreiben.

Shafir der Prachtige lebt nun schon seit einiger Zeit - will heißen seit mehr als 200 Jahren - in seinem Felsendomizil. Er ist selbst für einen Drachen bereits recht alt (man schätzt 1.800 Jahre) und zieht nur noch selten auf Beutefang aus. Seine Nahrung bezieht er von den Bergweiden und von gelegentlichen Opfern der Bevölkerung der Umgegend. Sein Hort soll unermesslich gross sein und auch viele magische Artefakte bergen.

Grund hierfür sind die Tributzahlungen, die das Königreich dem Drachen durch den Hesindetempel überreichen läßt - gefährliche Zaubergegenstände, die eines besonderen Schutzes bedürfen. Diese Tribute werden jährlich von einer Delegation von Freiwilligen überbracht, die aus einem Hesinde-Geweihten, einem Mitglied des Ardariten-Ordens, einem Magier, einem weiteren Gelehrten und einem Mitglied des Hochadels besteht. -Mit dieser Delegation pflegt Shafir dann zu philosophierten, hochgeistige Spiele wie Urdas und Garadan zu spielen oder über die Götter und die Welt zu plaudern.

Es kommt selten vor, dass eines der Delegationsmitglieder sein Mißfallen erregt - in solchen Fällen kehrt die Expedition meist mit einem Mitglied weniger heim. Daß sieh dennoch genügend Teilnehmer an einer solchen Aufgabe finden, liegt an der Wichtigkeit, die der Drache für das Königreich hat: Er bewacht einen der wichtigsten Pässe über die hohen Eternen und schirmt somit das Liebliche Feld vor den Angriffen von Wüstenräubern oder gar ganzen Novadi-Heerschaaren ab - eine Tätigkeit für die ihm bereits von König Therengar der Titel *Landherr von Khomblick* verliehen wurde.

Shafir ist auf seine alten Tage ein recht ruhiger Vertreter seiner Art geworden, dem mehr an der Ansammlung von Wissen und dem intellektuellen Disput

gelegen ist als an der Herrschaft über einen Landstrich oder gar ein Kaiserreich. Er hegt daher auch keinerlei Ambitionen, seinen neuen Prinzentitel auszunutzen und das Horasreich zu kontrollieren - auch wenn ihm dies häufig nachgesagt wird. Er fühlt sich jedoch in der Tat seiner 'Gemahlin' verpflichtet und wird ihr (und ihrem zukünftigen Reich) im Notfall beistehen - als Hüter finsterner Geheimnisse, als erfahrener Berater oder in seiner ganzen Macht als Kaiserdrache...

Beziehungen: groß

Finanzkraft: sehr groß

Verwendung im Spiel: Im Abenteuer könnten hochstufige Helden dazu ausersehen werden, die jährliche Gesandtschaft zu begleiten und so auf den Drachen treffen. Andererseits ist es natürlich ebenso möglich, daß sie auf eigene Faust Shafirs Rat suchen oder gefährliche magische Artefakte in seiner Obhut wissen wollen. Eines jedoch sollten Sie einer Heldengruppe nicht gestatten: Shafirs Hort zu plündern. In diesem Fall können die Helden froh sein, wenn sie die unvermeidliche Konfrontation klaren Verstandes und im Besitz der Mehrzahl ihrer Körperteile überstehen...

Shafir der Prachtige, aber Kaiserdrache: Geb.: vor etwa 1.800 Jahren; Größe: 21 Schritt Länge; Schuppenfarbe: rotgolden; Augenfarbe: schwarz

Herausragende Talente: Shafir beherrscht alle lebenden und alle alten Sprachen perfekt, auch seine Menschenkenntnis, seine Magiekunde und sein Geschichtswissen sind überwältigend. Besondere *Zauberfertigkeiten:* Bannbaldin 16, Halluzination 13, Imperavi 14, Zauberschwang 13, In dein Trachten 15, alle anderen Sprüche der Bereiche Beherrschung und Hellsicht 11+

Zitate:

"Besucht dem Marschall meine Grüße. Seen Stellungsrätsel mit der leeren rase war höchst erbaulich."

"Ich hoffe, ich muß Euch die *Tragweite Eures Fundes* nicht genauer erklären. Doch? Also. vor etwa sechzehnhundert Jahren ..."

DER DRACHENHORT DES SHAFIR

Aus dem Inventarium des Drachenhortes des Landherzen von Khomblick (laut den Archiven des Hesindetempels zu Kuslik):

-5 faustgroße Kristalle aus Gwen Petryl

-eine der 3 Urschriften des *Arcanum*; Depositum des Hesindetempels seit 2122 Horas

-8 Kleinodien aus Zwergengold und -silber, besetzt mit Angramanten und Rubinen, anhand der Runen als Werk der legendären Zwergenschmiede Aurin und Raurin identifiziert

-ein faustgrosser Angbarer Blutstein mit altehsischen Yash'Hualay-Glyphen, mit einer unerklärlichen Furchtaura belegt

-ein katastrophal mißlungenes Schwarzes Auge der Hellsichtakademie zu Methumis (2122 Horas) mit einer 'negativen Singularität astralattrahierender Polarität' (ANA-LÜS von Erzmagier Rohezal), vulgo einem Zauber aufsaugenden Astralloch

--eine drei Spann große Widdersphinx aus bläulichem Jaspis, aus dem Guldland mitgebracht (2268 Horas), mit unidentifizierbarem Beschwörungsritual belegt

-ein zwei Spann grosser Skorpion, wie aus steinhartem Sand gegossen, aus dem Gebiet der Keke-Wanaq in den Spinnenbergen von Shan'r'trak nördlich von Höt-Alem, Rohalszeit, mit dem *Fluch der verfolgten Augen von Azamir* belegt

-ein schrittgroßes Riesenei unbekannter Herkunft, angeblich auf einer der äußeren Waldinseln gefunden (2412 Horas)

-Kristallschädel der Sonnenanbeter von Ulikkani (Grafschaft Neu-Horas), 2477 Noras erbeutet, mit einem unbekannten schamanistischen Tabuzonenritual belegt



Glossar horasischer Begriffe

Adlerorden: korrekt: Horaskaiserlicher Staatsorden des Goldenen Adlern; dir als Orden organisierte Beamtenschale des Horasreiches Advocat: hoher Rang im Adlerorden

Arbalette: mittelschwere Schußwaffe moderner Bauart

Arbalone: schwere Schußwaffe moderner Bauart Ardariten: Rondra-Orden, der sich in der Nachfolge des Theaterordens sieht Arivor: Rebellen: aufständische Kleinbauern

Balestra: leichte Schußwaffe moderner Bauart Balestrina: sehr leichte Hand-schußwaffe moder-ner Bauart

Baliirischwur: auf dem Jagdschloß Baliiri bei Vinsalt gefaßter Entschluß verschiedener Adelshäuser aus dem Jahre 2236 Horas, sich gegen die Garethr Oberhoheit zu erben; Beginn des Unabhängigkeitskrieges des Lieblichen Feldes

Blutige Regentschaft: Tyrannenherrschaft Prinz Salmans in den Jahren 2358 bis 2372.

Blutkonvent zu Arivor: Kronkonvent im Jahre 2511, der von Fürstin Kusmina von Kuslik initiiert wurde, um Amene-Horas zu stürzen, schließlich aber in der verurteilung Kusminas und der momentan gültigen Staatsverfassung resultierte.

Bosparan: einst Hauptstadt des Alten Reiches; von Nationalisten gerne verwendete Bezeichnung für die Hauptstadt Vinsalt Bosparaner: vormals Loyalisten; gemäßigt-patriotische, hesindefromme Parteiung im Krankonvent

Bund von Land und Meer: Pakt der Seekönige der Zyklopeninseln mit den Bewohnern der Feenwälder zum Schutze derselben

Camerlengo: Vorsteher der Schatzkammer eines Lehens

Cancellario: Vorsteher der Schreibstube eines Lehens

Cavalliere / Cavalliera: vierthöchster Rang des Titularadels; von der Etikette dem Cransignore / der Gransignora gleichgestellt

Commandantur: militärisches Verwaltungsgebiet im Königreich Dröl

Commisar: mittlerer Rang im Adlerorden

Comto / Comtessa: dritthöchster Rang des Titularadels; von der Etikette dem Baron / der Baronin übergeordnet

Comto-Ogman-Urkunde: Dokument aus Bosparanischer Zeit, das die Abkunft Amenes III. von Selem-Horas belegt

Condominium: Struktur des Kolonial-Lebenswesens, die lokale Herrscher als Lehensnehmer der Horas einsetzt

Connetabel: Befehlshaber der Truppen eines Lehens; auch: hoher Rang in der Militärverwaltung

Depositschein: ein Schrieb, der bestätigt,

daß man in einem Bankhaus eine Geldsumme bestimmter Höhe hinterlegt hat; effektiv ein Vorläufer des Papiergelds

Director: hoher Rang im Adlerorden

Docent: Titel für einen fest angestellten akademischen Lehrmeister

Doctor: Titel für Akademiker mit Lehrbefugnis

Domäne: liebfeldische Bezeichnung für ein baroniegroßes Herrschaftsgebiet eines Barons oder Gransignores

Dragonade: aus der Schreckensherrschaft der Almadaner Dragoner während des Unabhängigkeitskrieges herrührender Ausdruck für brutale Zwangsmaßnahmen

Ensignio: Offiziersrang, dem Bannerträger vergleichbar

Erzpraetor: Titel für Vorsteher herausragender Tempel

Erzpriester: Titel für gehobene Geweihte **Esquiro / Esquiria:** niedrigster Rang des Titularadels; von der Etikette dem Signore / der Signora nachgeordnet

Ewiger Drache von Phecadien: eine mythologische Kreatur; von Geron dem Einhändigen erschlagen

Exemplarische Armee: Konzept des Horas-Mareschalls, des eine einheitliche Ausrüstung und Ausbildung der Armee vorsieht Flug des Roten Drachen: Feldzug der Aufständischen unter Graf Khadan Firdayon im Unabhängigkeitskrieg; führte schließlich zum Frieden von Kuslik und zur Unabhängigkeit des Lieblichen Feldes

Friede von Kuslik: am 1. Praios 2244 Horas besiegelter Vertrag zwischen dem Lieblichen Feld und dem Neuen Reich; quasi die 'Unabhängigkeitserklärung' des Lieblichen Feldes

Geheimer Reichsrat: Mitglied des Reichsrates

Goldener Stern des Horas: höchstangesehene Auszeichnung des Horasreiches

Granduco / Granduchessa: höchster Rang des Titularadels; von der Etikette dem Herzog / der Herzogin übergeordnet

Grangorer: Bewohner der Stadt Grangor

Grangorier: Bewohner des Hzm.

Grangor Gransignore / Gransignora: auch: Landherr/-in; zweitniedrigster, nicht erblicher Rang des Lehnadels; dem Baron / der Baronin in der Funktion gleichgestellt, in der Etikette nachgeordnet

Grenzen von 42 Murak: die größte Ausdehnung des Alten Reiches; Schlagwort nationalistischer Gruppierungen

Halle der Weisheit: in Kuslik beheimateter aventurischer Haupttempel der Hesinde; enthält die größte Bibliothek Aventuriens

Heilig-Blut-Orden: korrekt: Horaskaiserlicher Hausorden vom Heiligen Blut; Hausorden der Firdayons; erfüllt quasi die

Funktion einer Horas-Geweihtenschaft

Heiliges Horarium: kodifizierte Wahrheit über Horas, das ihn als Erzheiligen und Mittler zwischen Göttern und Menschen darstellt Herzog-Eolan-Universität: in Methumis beheimatete Universalschule, eine der wenigen in ganz Aventurien.

Hesinde-Edikt: Erlaß Königin Amenes III. zur Volksbildung

Hofrat: Mitglied des Reichsrates

Horas-Apokryphen: um 600 Horas niedergelegte Sammlung historischer, mythologischer und theologischer Texte aus der Horaszeit

Horasdomäne: die nach dem Sturz Fürstin Kusminas enteigneten ehem. Galahan-schen Hausgüter

Horasdor: Goldmünze von umgerechnet 20 Dukaten Wert

Horasdukat: jährliche Kopfsteuer

Horasias: Bezeichnung für das Horasreich als staatliche Struktur

Horasjahr: die offizielle Jahreszählung seit Horas Erscheinen; das Jahr 15 HaI der mittelreichischen Kaiserzählung und das Jahr 1008 nach Bosparans Fall entsprechen dem Jahr 2500 Horas.

Horas-Mareschall: Oberkommandierender der gesamten horasischen Streitkräfte

Horasreich: das 'wiedererstandene Reich des Horas' oder 'Imperium Renascentum Horasi' seit der Horasproklamation Königin Amenes am 4. Phex 2502 Horas

Horasstil: die neueste Moderichtung, die durch üppige Verwendung von Brokat und Spitze besticht

Horastag: der andernorts Markttag genannte Wochentag

Horaszeit: die Zeit der Regierung des Hl. Horas höchstselbst von 1 bis 542 Horas

Hundert Tage von Kuslik: Belagerung der Festung von Kuslik während des Unabhängigkeitskrieges

Imperium Renascentum Horasi: Wiedererstandenes Horasreich; offizieller Staatsname

Inspector: mittlerer Rang im Orden vom Goldenen Adler

Kabashpforte: der Bergsattel zwischen Hohen Eternen und Goldfelsen

Kaiserlicher Rat: Berater der Kaiserin, so als Kommerzien-, Medizinal-, Justiz-, Defensionsund Akademieher Rat

Kapitan: Offiziersrang, dem Hauptmann vergleichbar; auch 'Capitano'

Kolonello: Offiziersrang, dem Oberst vergleichbar; auch: Colonello

König-Khadan-Schärpe: hohe Auszeichnung für heldenhafte Taten

König-Therengar-Kanal: künstliche Wasserstraße, die den Sikram und den Onjet verbindet

Kronkonvent: Ständerversammlung des Königreichs Yaquiria



Kronsgretario/-a: horasische 'Minister' für Wehrwesen, Recht und Ordnung, Staatsfinanzen und Diplomatie

Kronstraße: ein etwa den mittlereichischen Reichsstraßen entsprechender Verkehrsweg

Kusliker Krise: Usurpationsversuch der Kusliker Fürstin in den Jahren 2304 bis 2307.

Kusminianer: Anhänger der gestürzten Fürstin Kusmina von Kuslik oder des Adelshauses Galahan; meist im Untergrund

Land des Horas: horasische Nationalhymne

Leutnant: Offiziersrang unter dem Kapitän

Libertarier: kleine, radikal-aufklärerische, kosmopolitische Parteiung im Kronkonvent

Lizentiat: Titel für studierte Akademiker

Loge: gesellschaftlicher Zusammenschluß gleichgesinnter Bürger und/oder Adliger, mitunter sehr einflußreich

Majordomus: heiter eines großbürgerlichen oder adligen Haushaltes

Manufactur: Produktionsstätte für handwerkliche Erzeugnisse, in der viele ungebildete Arbeitskräfte - jeweils einzelne Handgriffe erledigen

Marchese / Marchessa: zweithöchster Rang des Titularadels; von der Etikette dem Grafen / der Gräfin übergeordnet

Methumischer Stil: eine körperbetonende Moderichtung

Methumis-Tabak: eine milde Tabaksorte

Metropolit: Titel für Uhrsteher einer Kirchenprovinz

Murak-Horas: Kaiser zu Bosparan, unter dem das Alte Reich seine maximale Ausdehnung erreichte

Murakianer: radikal-nationalistische Parteiung im Kronkonvent; teilweise auch im Untergrund

Nemekathäer: häretischer Boronkult aus den Dunklen Zeiten; heute bisweilen beleidigend für den alananischen Boronkult

Pakt von A'Layis Hiphon: Lehnungsvertrag zwischen Seekönig Mermydion und Königin Amene III.

Partriarch/Matriarchin: Titel für den oder die höchste Geweihte(n) einer Kirche

Postendienst Pertakis: ein weitverbreiteter Kurierdienst

Praetor: Titel für Tempelvorsteher

Priester: Titel für einfache Geweihte

Procurator: hoher Rang im Adlerorden

Professor: Titel für Inhaber eines akademischen Lehrstuhles oder Leiter eines Privatseminars

Protektorat: Gebietsaufteilung in der Zeit der Garether Besatzung nach Bosparans Fall

Rector: Titel für den Leiter einer Akademie, Hochschule oder eines Institutes

Referent: mittlerer Rang im Adlerorden

Reich der Vier Königskronen: bisweilen gehörte Bezeichnung für das Horasreich; bezieht sich auf die Königreiche Yaquiria, Dröl, Zyklopeninseln und Südmeer

Reichsrat: mittlerweile zur Titularienversammlung degradiertes Beratungsgremium der liebevollen Könige; auch: Mitglied des Reichsrates

Rondrianer: konservativ-rondrianische Parteiung im Kronkonvent

Satinavsauge: genau gehende Uhr für die Seefahrt

Schivonella: neuartiger Schiffstyp, der die Vorzüge von Schivone und Karavelle verbinden soll

Schnitter: illegaler Bund verarmter Handwerker, die bisweilen Manufakturen angreifen

Schwarze Allianz: horasische Bezeichnung für das Bündnis verschiedener Städte Südaventuriens unter der Kontrolle Al'Anfas

Secretär: niedriger Rang im Orden vom Goldenen Adler

Semaphor: eine mechanische Konstruktion zur Nachrichtenübermittlung

Seneb-Horas-Straße: eine Staatsstraße von Bethana nach Neetha

Sergeant/-ya: Unteroffiziersrang, dem Weibel vergleichbar

Siedlerzeit: frühgeschichtliche Epoche des Lieblichen Feldes; umfaßt die Horaszeit und die Zeit der Friedenskaiser

Signore / Signora: niedrigster Rang des Lehnsadels; entspricht dem mittlereichischen Edlen oder Junker

Signorino/-a: Höflichkeitsbezeichnung für die Ehegatten und Erben der Signores

Silem-Horas: verehrter Kaiser der Kusliker Dynastie, der den modernen Zwölfgötterglauben kodifizierte und dem die Erfindung der Kusliker Zeichen zugeschrieben werden

Sozialstatus: regeltechnische Wiedergabe der gesellschaftlichen Rangstufe auf einer Skala von 1 bis 21

St. Argelion: ein Hesindeheiliger; Patron der Schutzzauberei und Antimagie

St. Canyeth: eine Hesindeheilige; Patronin der Bildenden Künste

St. Geron: 'der Einhändige'; Rondraheiliger; mythischer Held der Siedlerzeit; vollbrachte mit dem Schwert Siebenstreich sieben Heldentaten

St. Lutisana: eine der Gründerinnen des Theaterordens; Rondraheilige; gilt als Märtyrerin, die sich dem Garether Joch widersetzt

St. Thalionmel: Rondrageweihte, deren Flehen um ein göttliches Eingreifen im Brückenwunder von Neetha den Eroberungszug der Novadis im Jahre 2259 beendete; Feiertag am 4. Peraine.

Staats-Advokatur: Gremium des Adlerordens, das den Adligen zur Rechtsberatung zur Seite steht

Staatsstraße: hervorragender (besser als die mittlereichischen Reichsstraßen) Verkehrsweg

Stockfisch: abwertende Bezeichnung für Grangorer

Thalassokrat: wörtl. 'Seeherrscher'; alter Herrschertitel der Zyklopeninseln

Vinsalter Ei: kinderfaustgroße Taschenuhr

Wilder Süden: scherzhafte Bezeichnung für das Erzherzogtum Chababien

Windenfrachter: eine besonders auf dem Yaquir verbreitete Art Lastkahn, der mittels Anker und Stilwinde stromauf bewegt wird

Wirklicher Geheimer Reichsrat: Mitglied des Reichsrates

Yaquirstieg: mittlereichische Fortsetzung der Yaquirstraße von Brig-Lo nach Punin

Yaquirstraße: eine Staatsstraße von Kuslik nach Brig-Lo

Typische Vornamen des Horasreich

männliche Vornamen: Abelmir, Acan(i)o, Alonzo, Alricio, Baduin, Beppo, Beleno, Bonnar, Callio, Carolan, Claudio, Costantin, Cronar, Curthan, Cusimo, Danino, Dapifer, Dartan, Debero, Duaro, Ecuvaro, Edorian, Emerio, Eolan, Fedesco, Fider, Folnor, Fusnello, Ganelon, Geron, Giavan, Gilmon, Hakano, Hoberto, Horadan, Horathio, Ildebran, Ilderico, Iridias, Jacopo, Jesare, Josempe, Jucaro, Khadan, Kiaras, Kilian, Kulmineo, Larecio, Lessandro, Ludegar, Ludolfo, Ludovigo, Marbio, Melponio, Migale, Mondinn, Muthin, Muraco, Naramis, Nepolemo, Nesro, Noris, Nicolo, Orlucio, Orestas, Orthos, Phedro, Pieno, Pirtho, Querclan, Quida, Quilamo, Rahjacom, Rondrigo, Rudor, Sarastro, Silem, Sulvodan, Tamino, Tassilo, Tateo, Thalio, Timor, Ulanio, Ulfaro, Umbario, Valberto, Veciano, Vero, Yalderico, Yerno, Yulag, Yulio, Zadalón, Zerbereo

weibliche Vornamen: Aifingla, Aldare, Amene, Ardare, Avedane, Bardica, Beliena, Bonaventa, Camilla, Critiana, Cusmara, Danuta, Daria, Domneta, Dulacia, Duvinia, Elaria, Eronia, Enterpe, Fiaga(rete), Festina, Fusca, Galigoa, Geronita, Gorrada, Gylvana, Hesindisne, Horanthe, Horasianne, Ilberta, Ildegarte, Isida, Isindia, Ivica, Janera, Jatane, Joela, Jovanna, Karisia, Karlissa, Kusmineta, Larissa, Lente, Lovisa, Madanne, Marbis, Murina, Nevinia, Nerede, Nonica, Odina, Oswinia, Othonia, Pamina, Papagena, Piara, Purothea, Quilma, Quedora, Rahjama, Rinilla, Rondria, Salkya, Sanya, Sharina, Simona, Surina, Thalya, Thalionmel, Tonia, Umbeta, Uralin, Valtica, Vantessa, Vilmire, Yesaria, Yindica, Zerline, Zudra